Dibujarte
REVISTA DEL DI
Grupo Editorial
Libro no vendible impreso
45
$15.99
2.50
www.editoporter.com
ESPECIAL DE
HÍBRIDOS
HOMBRE-INSECTO
HOMBRE-ANIMAL
CÓMIC:
MOND HÜTER
ARTÍCULO:
EL SANTO
COMIC
MANIA
2006
EDS
DESIGN
erik.eds@gmail.com

5, 6, 7, 8 mayo 2005

presenta este anuncio y entra al 2x1*

centro de convenciones tlatelolco

expo manga comic

nueve

Convención MANGA

EDITOPOSTER

*PROMOCIÓN VALIDA ÚNICAMENTE JUEVES 5 Y VIERNES 6 DE MAYO.
PROMOCIÓN EXCLUSIVA SÓLO PARA LAS PUBLICACIONES DE GRUPO EDITOPOSTER.

Editorial

WWW.EDITOPOSTER.COM

Bienvenidos sean a éste nuevo número de su revista favorita, que en esta ocasión toca un tema que ha sido muy solicitado, tanto en sus cartas como en los correos electrónicos; en gran parte debido a nuestras clases de monstruos y animales es que surge ahora la inquietud de cómo poder fusionar criaturas y seres humanos para crear seres antropomórficos, y es la razón de los hermanos Escorza para ahondar en el tema y presentarnos las clases de cómo dibujar criaturas a las que hemos decidido llamar Híbridos; no son necesariamente antropomorfos, ya que lo que se ha hecho en la mayoría de los casos es mezclar características de una y otra parte que no siempre tiene forma humana en su totalidad. Disfrutarán también en este número un cómic de un creador que ha colaborado en algunas ocasiones con nosotros, Angel, lo recordaran por Academia Stellar. Y por si esto fuera poco, también encontrarás un artículo sobre uno de los personajes que son icono en la actualidad y del que ya se puede disfrutar una animación en un conocido canal de cable, Santo, El Enmascarado de Plata. Disfruten.

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte@editoposter.com
dibujarte2003@yahoo.com.mx

ÍNDICE

HÍBRIDOS 2
SANTO 32
CÓMIC 34

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #45 SEGUNDA QUINCENA DE FEBRERO 2005
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicación Catorcenal, por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel 5541-0006 Director Responsable JUAN A. FLORES V. Pre-Prensa EDITOPOSTER S.A. Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Talleres [illegible] UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. [illegible] de EVERARDO FLORES SERRATO [illegible] CERTIFICADO LICITUD DE TÍTULO ANTE SEGOB [illegible] CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO [illegible] Impresa en México Copyright © 2006.

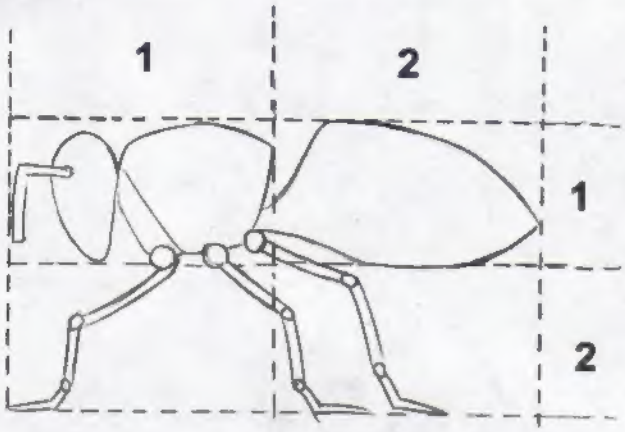
DIRECTORIO

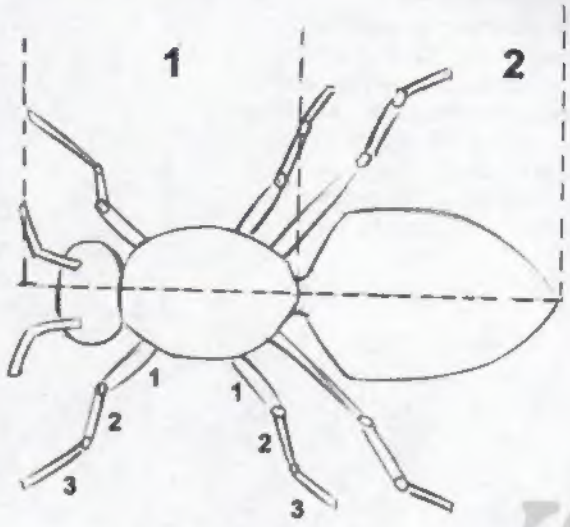
EDITOPOSTER S.A.
Salvador Díaz Mirón 156.
México, D.F.
CP 06400
Tel. 13-23-0-100

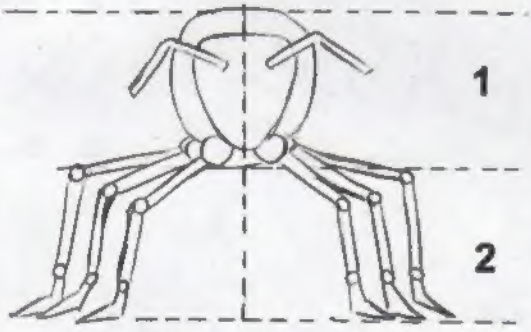
Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable
Juan Carlos Hernández
Coordinador Artístico
Carlos Carbajal Cuevas
Director
Martha García de la Rosa
Jefa de Diseño
Laura O. Bárcena V.
Diseño de Interiores
Lilian Ramírez
Asistente
Ro. Ma.
Corrección de Estilo
Escorza
Zenyacen
Tozani
Portada
Escorza
Clases de Dibujo
Francisco Espinoza
Colaboradores
Angel (arte) Ro.Ma. (Guión)
Cómic
EDITOPOSTER S.A.
Gilberto López Robledo
Preprensa
Claudia Flores Valdovinos
Diretora Administrativa
Adriana Villalobos
Mercadotecnia
Miguel Ángel Ruiz
Circulación

En ocasiones sentimos que nos hacen falta elementos para crear nuestros personajes y debemos dirigirnos a la gran fuente de ideas que nos brindan los insectos en general, éstos tienen formas muy originales, tanto que algunas veces sería muy difícil inventarlos nosotros mismos. Así, combinar seres humanos con insectos nos puede dar una amplia gama de personajes muchas veces insospechados para nosotros.

Forma general del insecto







Por lo general el abdomen de un insecto es tan grande como su cabeza y cuerpo juntos, esto, claro, varía entre cada insecto; por lo general tienen tres pares de patas (6 en total), antenas y sus ojos están constituidos por cientos de diminutos ojos que les ayudan a ver en todas direcciones y en todo momento, y sus patas tienen cuatro partes principales como lo puedes ver en la Figura A.

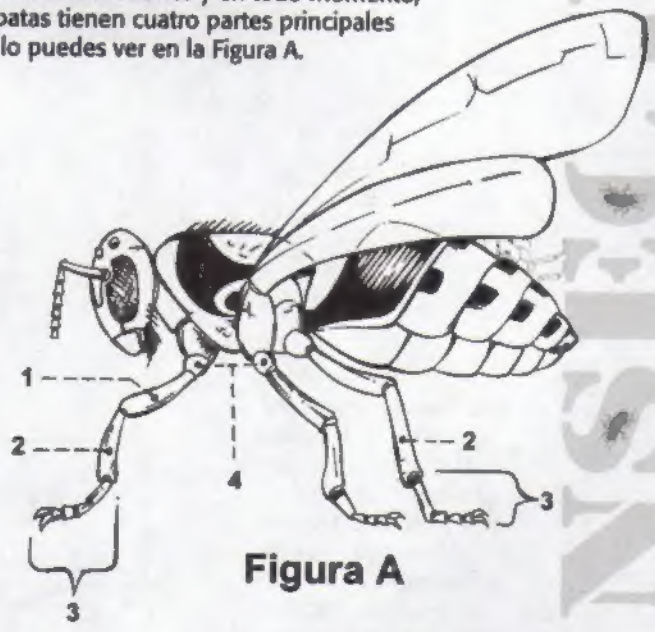
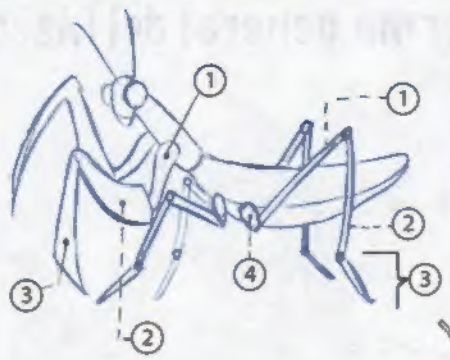


Figura A

1. Fémur	3. Tarso
2. Tibia	4. Cadera

Las partes de los pies de los insectos son las mismas en cualquiera, aunque puedan parecer diferentes, por ejemplo, en una mantis (Figura A) las tenazas de sus manos son el equivalente de las patas delanteras de otro insecto.



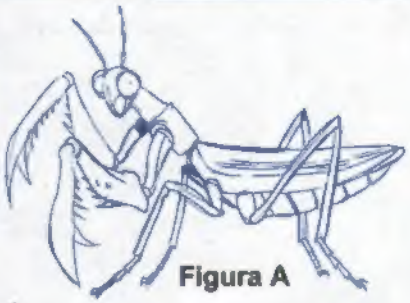
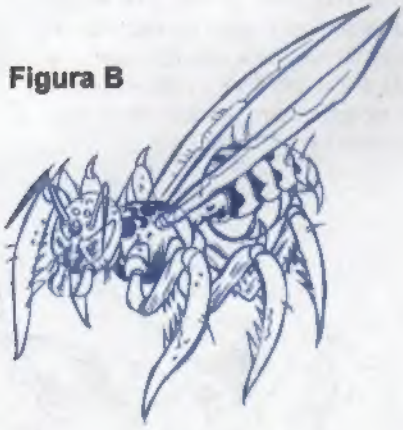


Figura A

Figura B



Puedes combinar diferentes insectos y exagerar sus formas para dar origen a uno nuevo como el de la Figura B.

Este insecto tiene cada pata como las tenazas de la mantis, su rostro está exagerado y además tiene alas. Observa las diferencias entre algunas patas de insectos, que tienen las mismas secciones antes mencionadas.

1. Fémur
2. Tibia
3. Tarso
4. Cadera

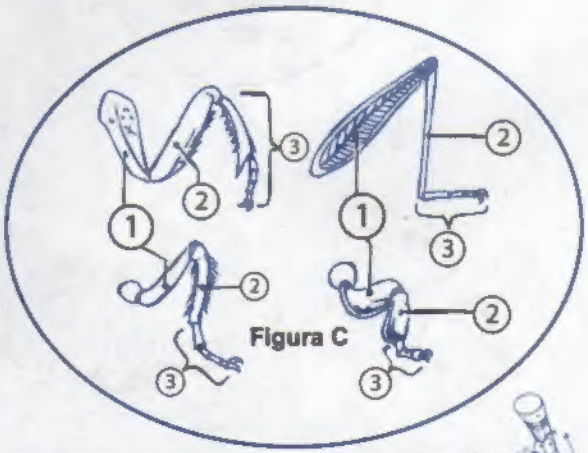
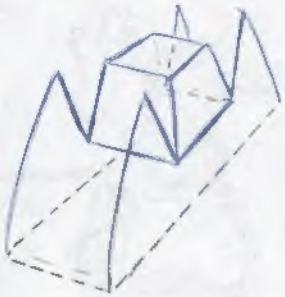
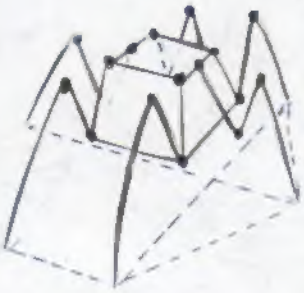
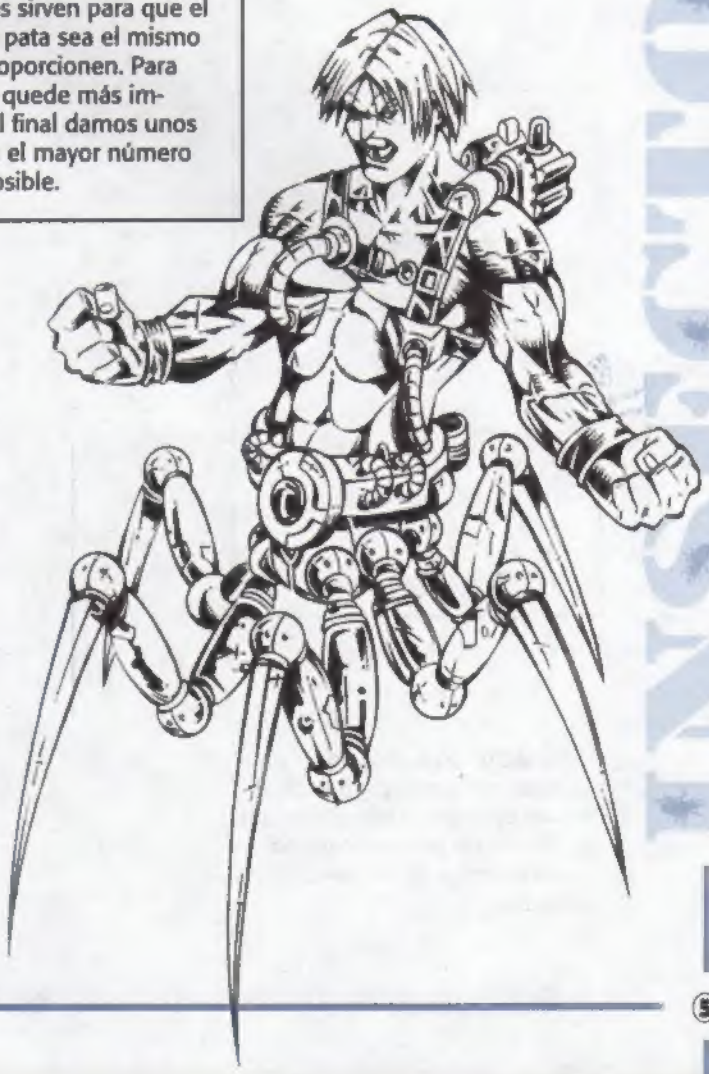


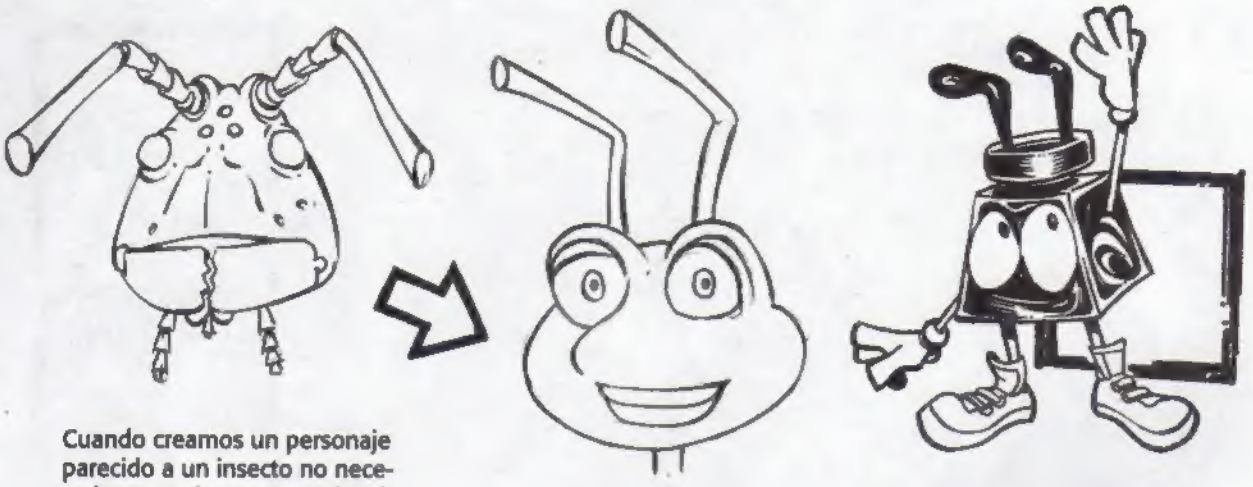
Figura C



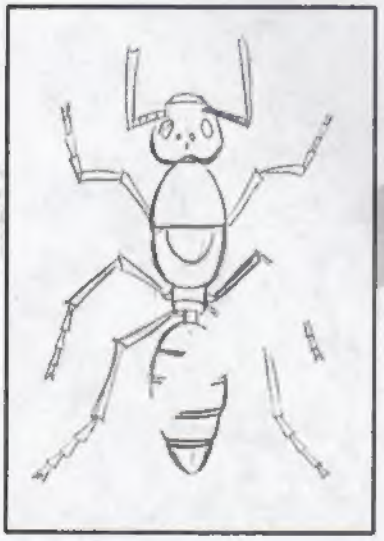


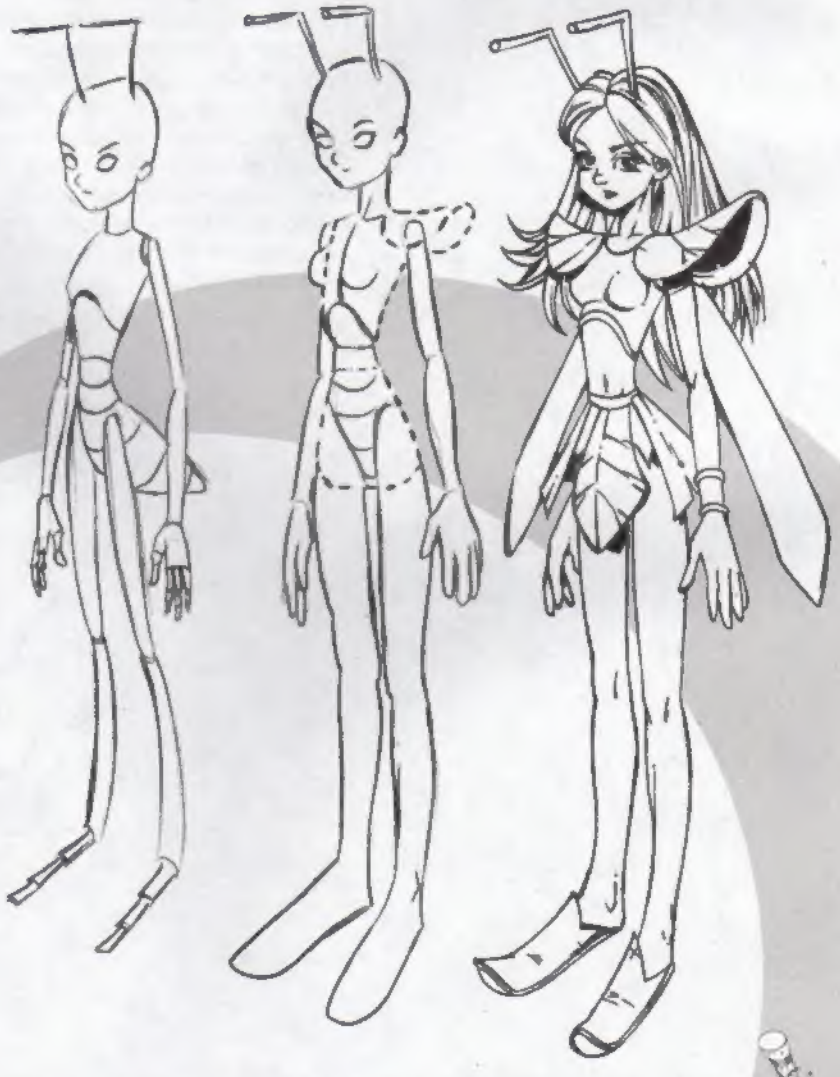
En base a la forma de las patas de un insecto podemos crear un personaje, como colocar seis patas puede ser confuso lo haremos paso a paso; las líneas punteadas nos sirven para que el largo de cada pata sea el mismo y no se desproporcionen. Para que el dibujo quede más impresionante al final damos unos acabados con el mayor número de detalles posible.





Cuando creamos un personaje parecido a un insecto no necesariamente tiene que ser igual en los detalles, sino en la forma en general, por ejemplo, si a un personaje le pones antenas, eso basta para que nos recuerde a un insecto (como una hormiga).





Un insecto nos puede dar una idea de cómo estilizar personajes, un escarabajo nos puede dar la idea de un personaje gordo o una hormiga de un personaje delgado.

Al usar de base un mosquito obtenemos un humano muy delgado, como el de la Figura A, al agregarle alas y otro par de manos parecerá aún más un insecto con seis extremidades; también los detalles del mosquito nos pueden inspirar para hacer los acabados en nuestro dibujo, por ejemplo, los dedos de las manos y los pies parecidos a los del tarso del insecto, o las espinas en diferentes partes del cuerpo.

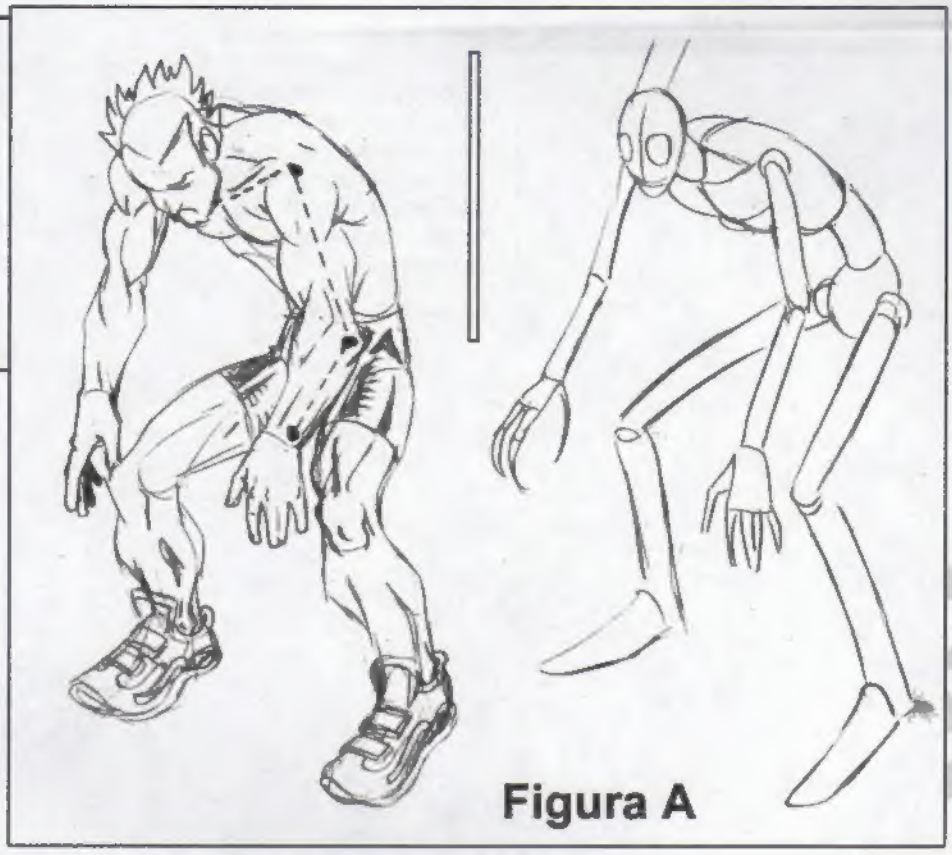
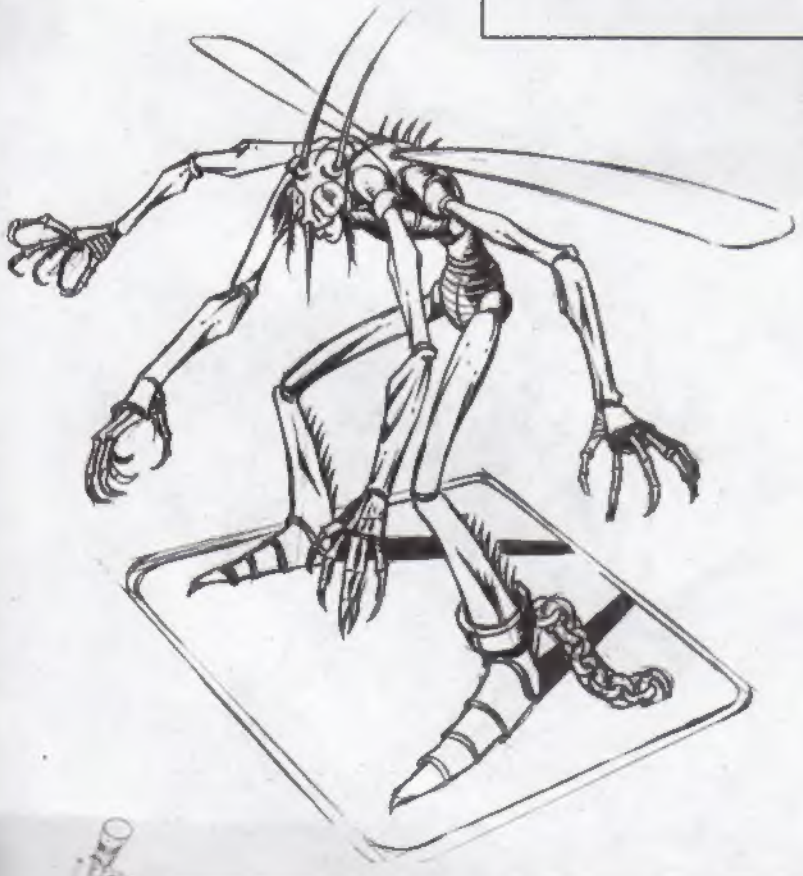
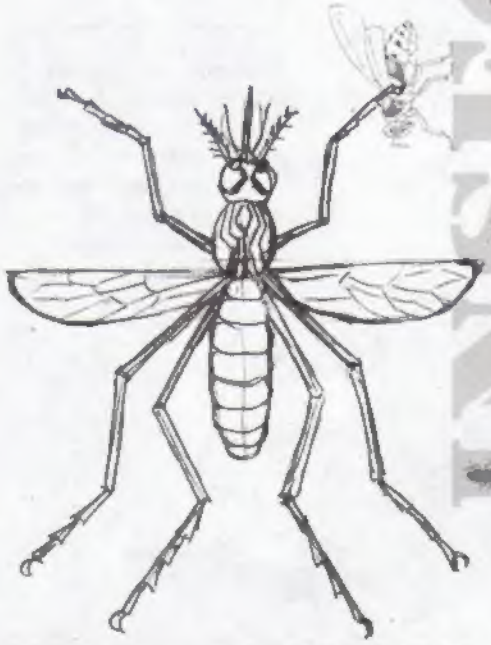
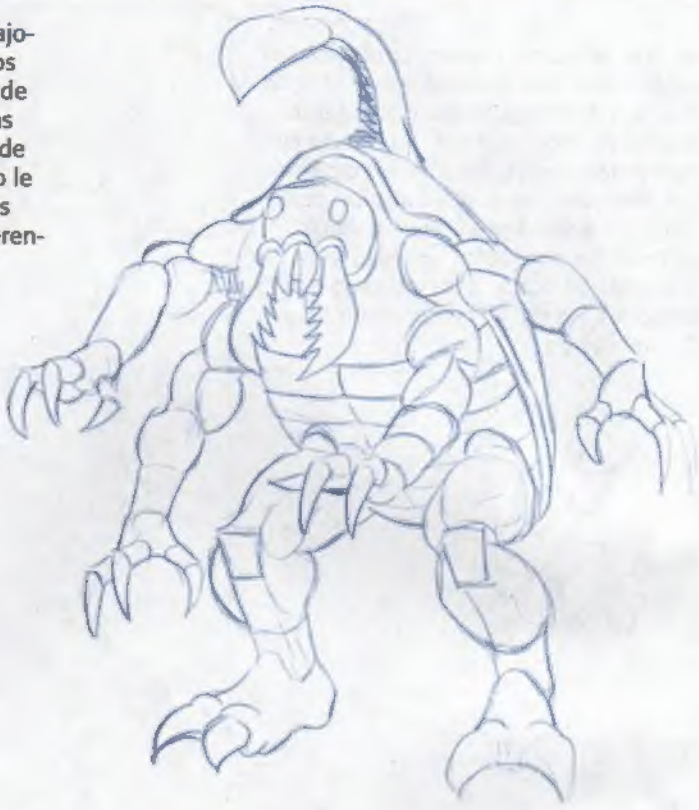


Figura A

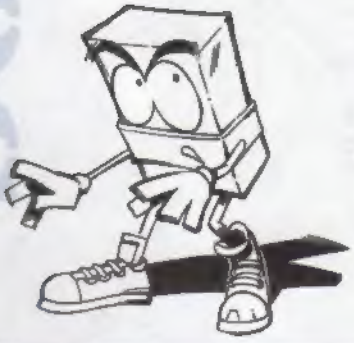


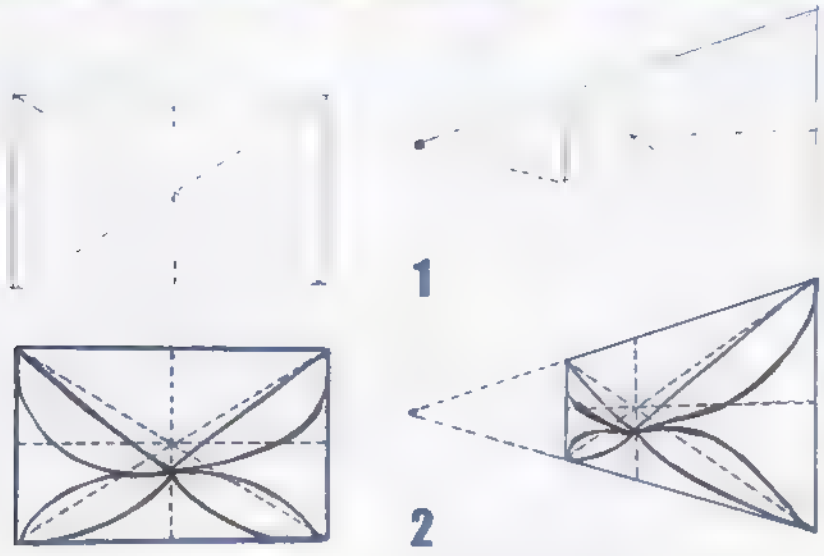


Para hacer un escarabajo-hombre sólo colocamos manos y pies en lugar de patas, y garras como las de los insectos en vez de dedos; además de esto le damos una mirada más hostil y espinas en diferentes partes.



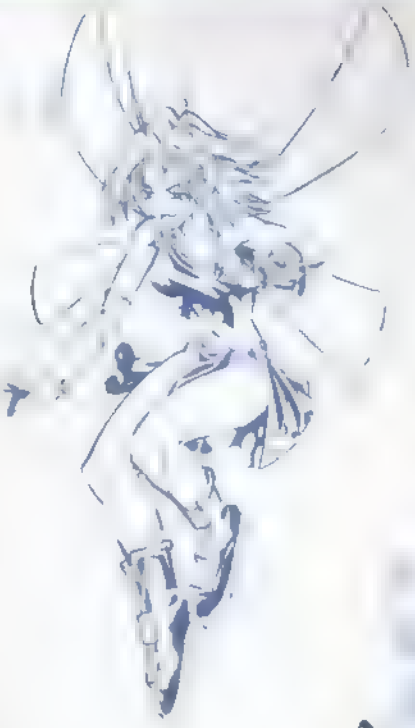
Recuerda que en números anteriores se ha estudiado la anatomía de pies y manos, así como las sombras en el cuerpo que nos ayudan a dar acabados más impresionantes.





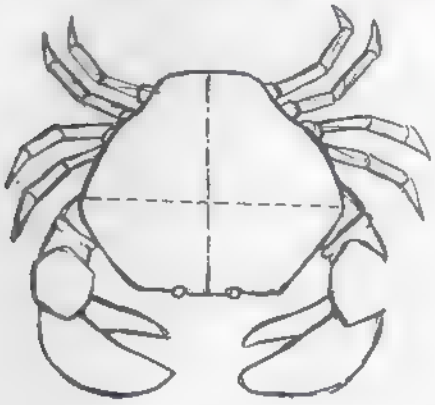
1

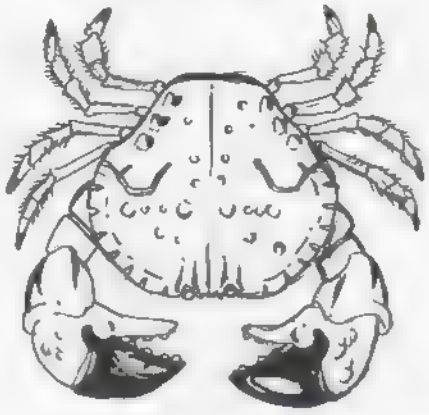
2



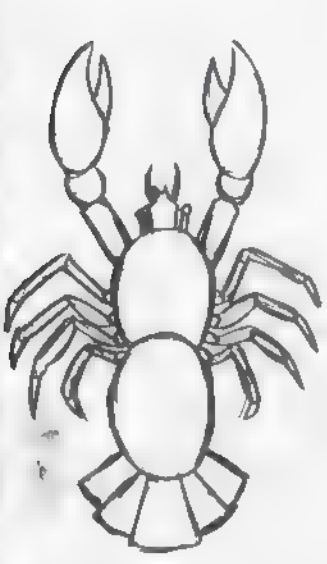
3

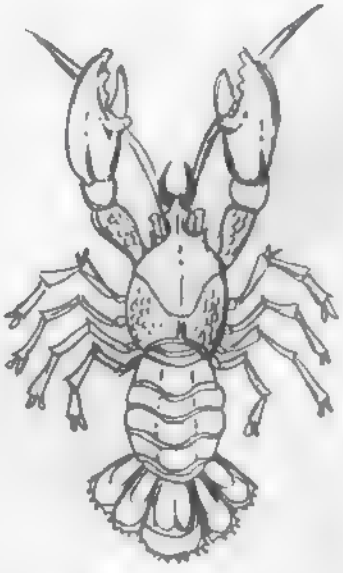
Las alas de los insectos se utilizan también en las hadas, para hacerlas correctamente las dibujaremos dentro de un rectángulo (Figura 1), de este modo tendrán simetría aunque las veamos en perspectiva como en la Figura 2. Utilizando las líneas punteadas dibujamos las alas dentro del rectángulo en perspectiva, después las colocamos en nuestro personaje como en la Figura 3 y al final sólo damos acabados.

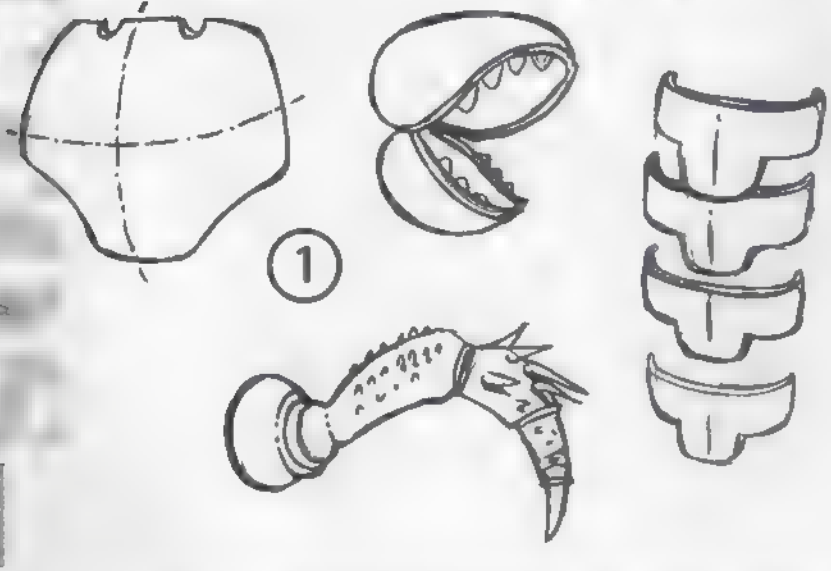


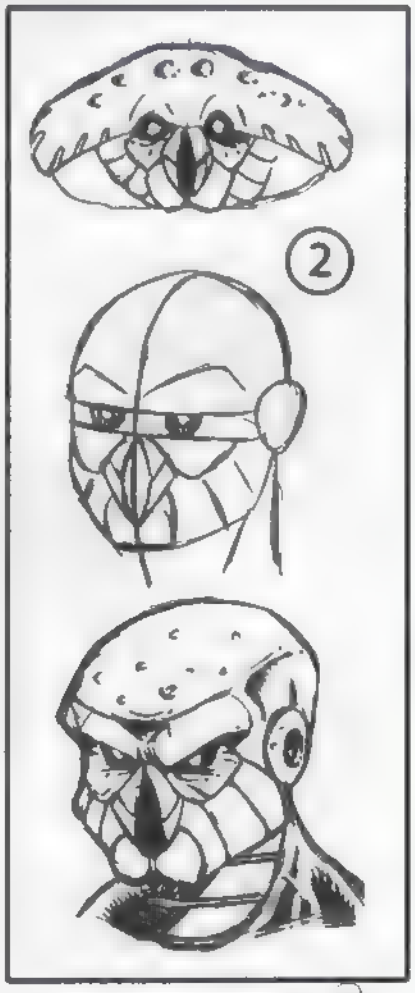


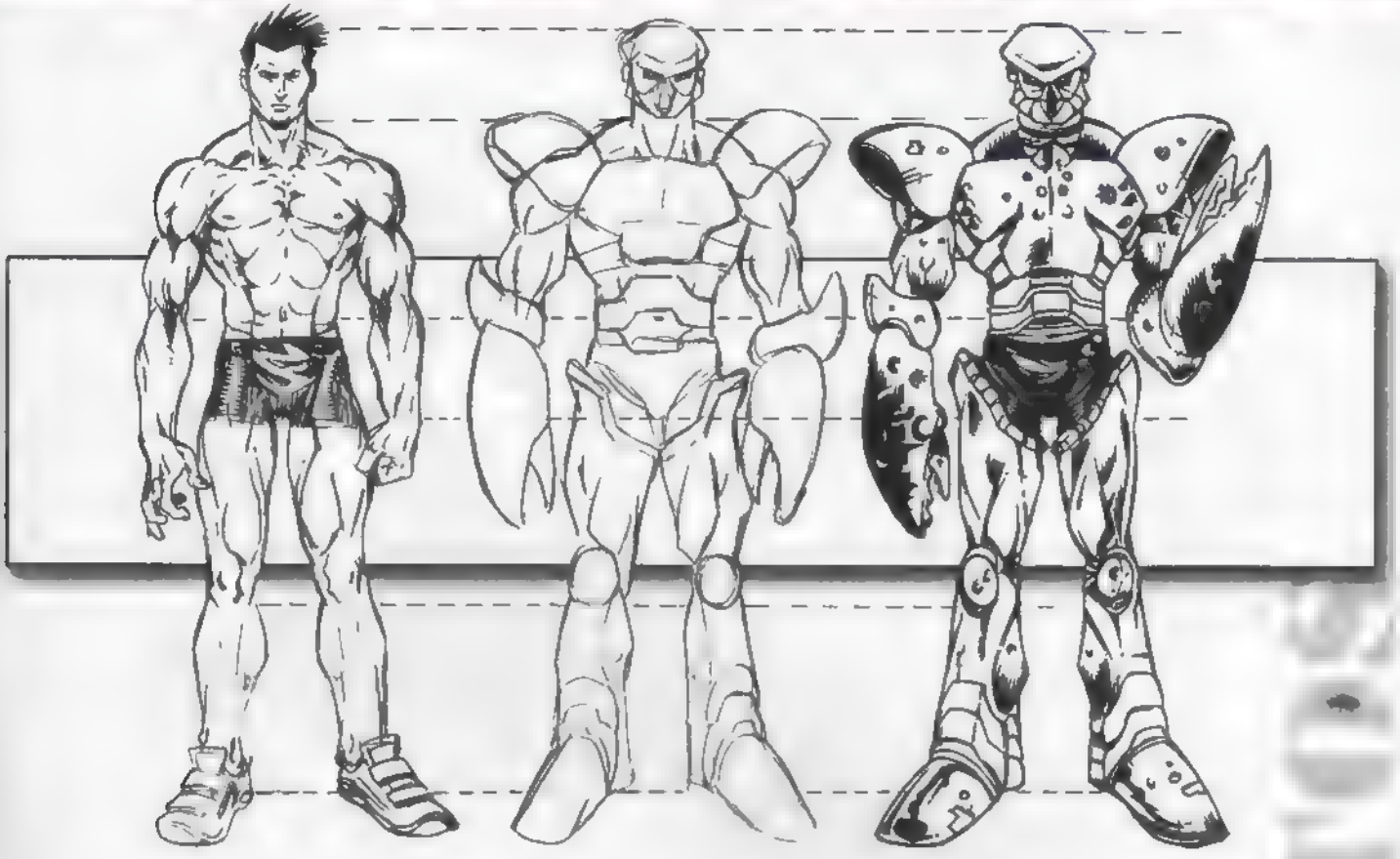
Al igual que los insectos, los crustáceos tienen esqueleto externo (a diferencia del hombre que tiene esqueleto interno) y sus diferentes partes se asemejan a una armadura (Figura 1); para un hombre-crustáceo (2) utilizaremos el rostro de un cangrejo y así creamos el rostro deforme de un humano.

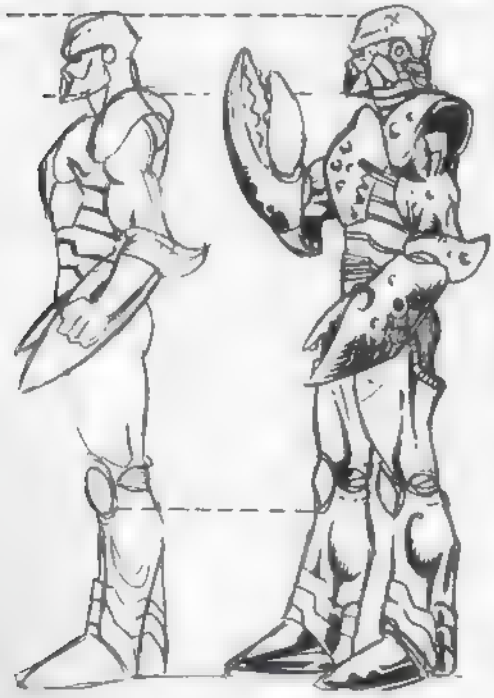




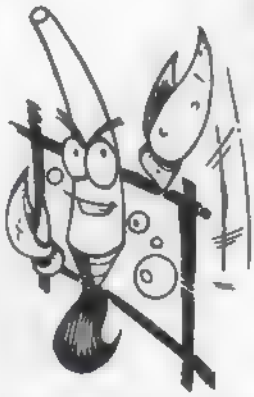


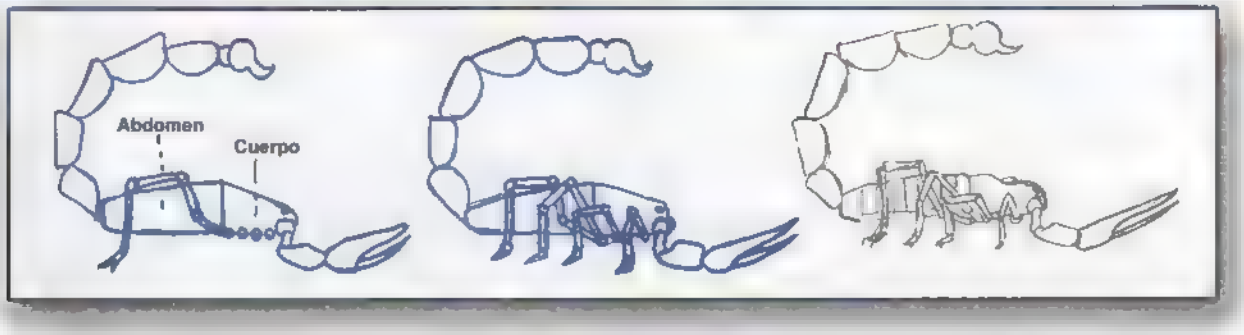




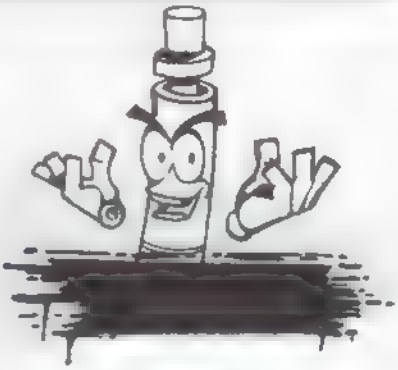


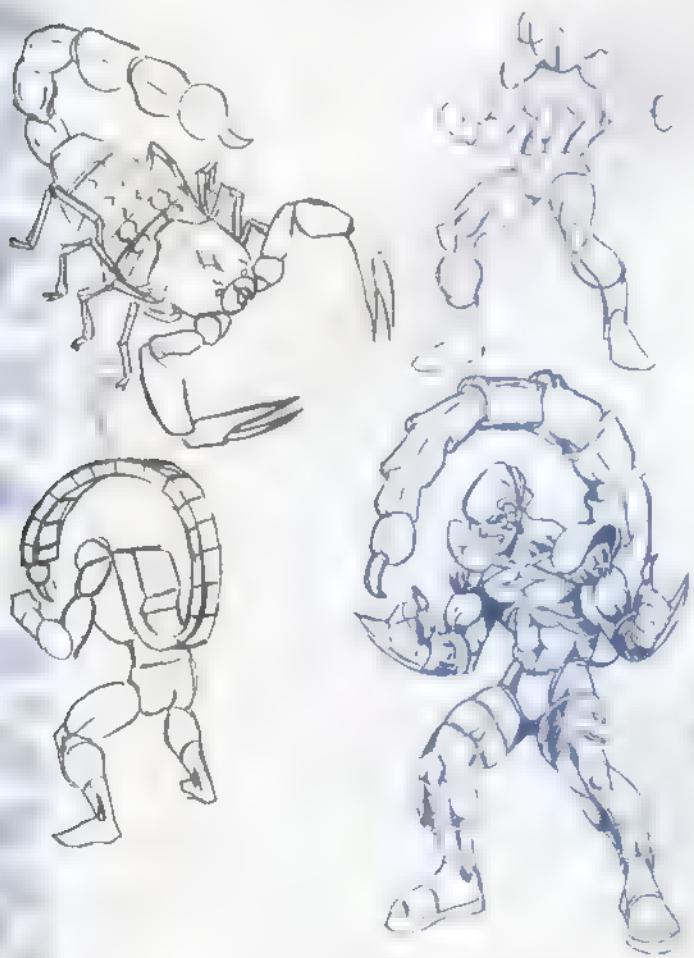
Utilizando como base la forma atlética de un hombre y los elementos de armadura de la página anterior, hacemos el cuerpo de nuestro hombre-crustáceo. Recuerda que al hacer un personaje conviene dibujarlo en más de una postura, por ejemplo, de perfil. Trata dibujando escorzos y tomas forzadas.



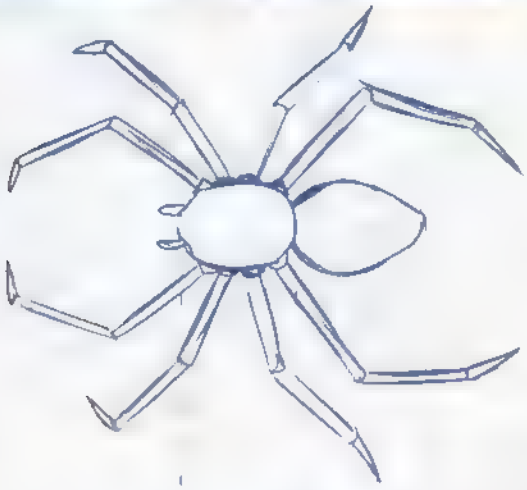


Las arañas y los escorpiones son artrópodos que a diferencia de los insectos no tienen cientos de ojos dentro de cada ojo, sin embargo si tienen de 4 a 8 ojos, no tienen antenas, sus cabezas están unidas al cuerpo y tienen cuatro pares de patas con 4 ó 5 articulaciones que salen del cuerpo (a diferencia de los insectos con 3 articulaciones).





Además de sus tenazas, a los escorpiones los caracteriza su cola (que parte de su abdomen) con aguijón, es por esto que al hacer un hombre-escorpión la cola será la que lo identifique como tal.



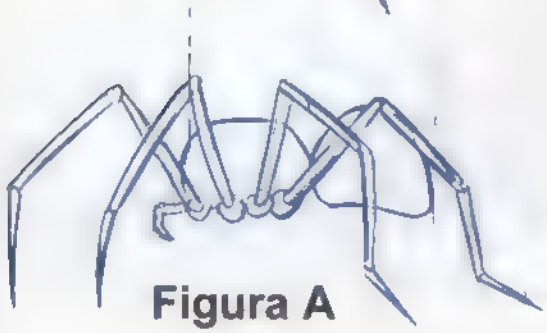


Figura A

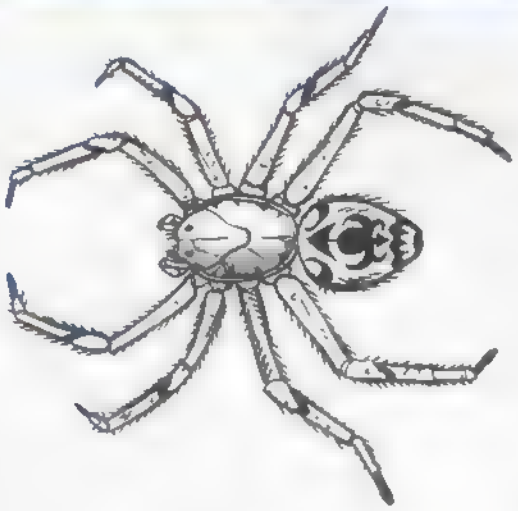


Figura B

Figura C

Dibujar 8 patas a una araña con 5 articulaciones por pata puede ponernos en problemas, por eso al bocetar el dibujo de la araña (Figura A) sólo le pondremos 3 articulaciones y al detallar (Figura B) colocamos las articulaciones restantes. Haciendo uso de la forma básica de la Figura A podemos construir una araña en otros ángulos como en la Figura C. En la Figura D puedes ver la forma de la cabeza de una araña.

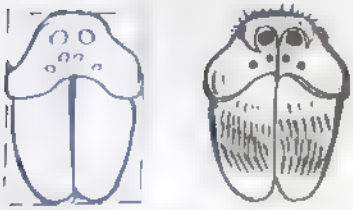
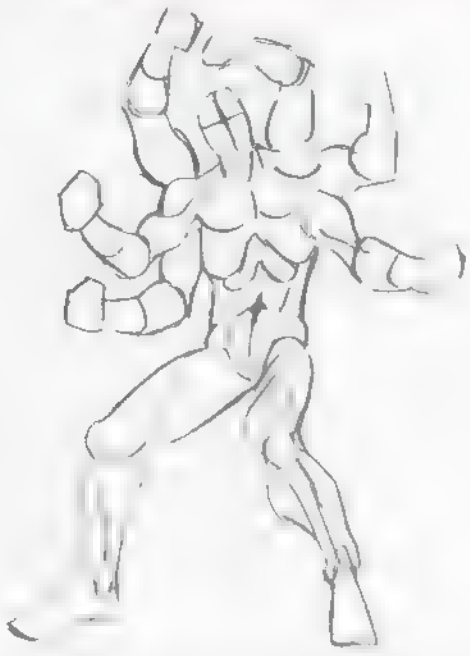
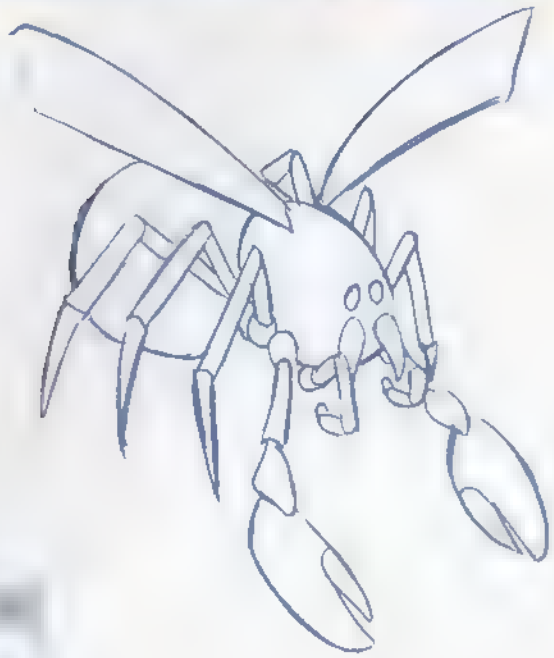


Figura D

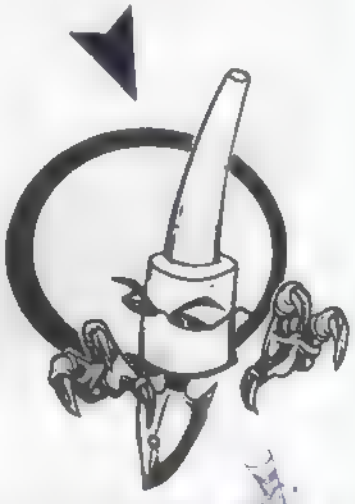
De manera similar a la página anterior haremos una mujer-araña, uniendo la parte baja de la columna de nuestro personaje al lugar donde iría la cabeza de la araña, después de esto sólo resta detallar las formas del vestuario y al personaje con sombras y texturas. Para darle movimiento traza líneas dinámicas que concuerden con la estructura del híbrido.



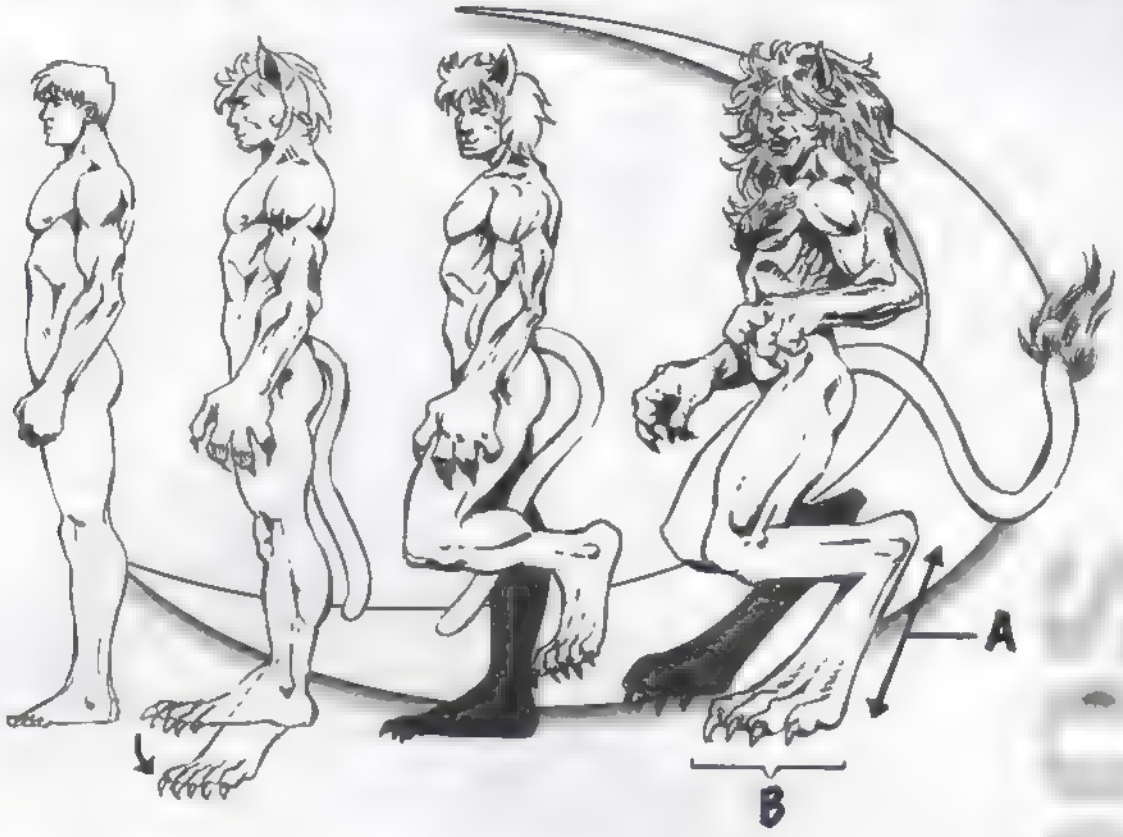
Aunque anatómicamente un hombre con 6 brazos requeriría una masa muscular grande y complicada, en el dibujo sólo es necesaria la imaginación para hacerlo posible. Sin embargo, se debe seguir un proceso ordenado para dibujarlo. Para esto dibujamos primero un esqueleto base en el que determinaremos el origen de cada brazo en nuestro personaje inspirado en los 8 miembros de una araña, los brazos de en medio y abajo tienen origen en los omóplatos y los de arriba en la espalda, y sólo los brazos de en medio tienen deltoides (hombros).

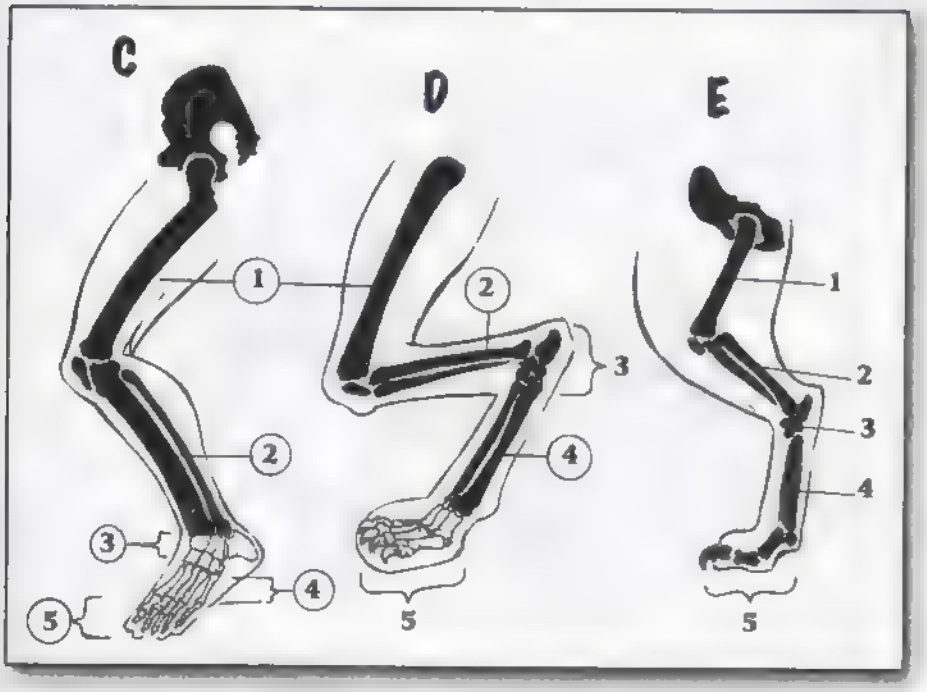


La exageración es el elemento que hace a un insecto ser un poco más que feo, y que por lo general caracteriza a los personajes basados en insectos. Colocando tenazas de cangrejo y alas a una araña la podemos hacer lucir más monstruosa, pero se puede exagerar poniéndole quijada, ojos demoníacos, etc., el resultado, un insecto (si así se le puede llamar) bastante feo. Realiza tus propias combinaciones, un escorpión con pies de grillo, un hombre-ciempiés, etc; pero no sólo esto, también haz las combinaciones más locas posibles y luego exagera aún más tu resultado.



Ahora veremos los híbridos entre hombres y animales, checa nuestros especiales de animales si tienes alguna duda sobre éstos.





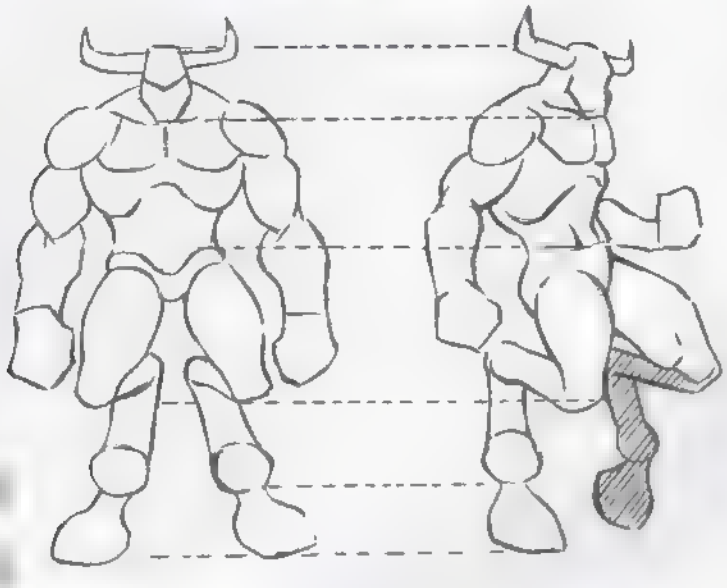
Para que un hombre tenga una apariencia bestial exageramos el largo de la planta del pie, ésta es la diferencia más radical, añadimos garras, un cuerpo corpulento, pero para que luzca todavía más bestial alargaremos el área del metatarso (Figura A) y nuestro personaje está de pie sobre sus falanges (Figura B).

Observa las diferencias y similitudes entre un pie humano (Figura C), uno humano/animal (Figura D) y uno animal (Figura E).

1.- Fémur
2.- Tibia/Peroné
3.- Tarso
4.- Metatarso
5.- Falanges

Comprender las diferencias y similitudes entre estos pies nos será de mucha utilidad.

HOMBRE - TORO



Utilizando los principios de la página anterior podemos hacer todo tipo de hombres-animales, por ejemplo un hombre-toro, primero hacemos las bases de frente y de perfil. Después elaboramos nuestro personaje con los músculos principales (para los músculos es importante que revises DibujArte en números anteriores donde se estudian más a fondo los músculos), hacer esto nos ayudará a proponer correctamente las sombras que dan volumen a nuestro personaje (también revisa el número de DibujArte donde hablamos de luces y sombras).

HOMBRE - LOBO

Figura 1

Un lobo es muy parecido a un perro, en la Figura 1 tenemos el rostro de un perro sin cabello y con formas simplificadas, utilizando este rostro como base hacemos el de la Figura 2, pero añadiendo todo tipo de detalles y exageraciones, como los ojos más malignos. Pon atención en los detalles, por ejemplo en los dedos, exagera sus formas a fin de hacerlos lo más agresivos posibles, por lo demás es muy parecido al hombre-toro. En cuanto a las luces, sombras y cabello, recuerda que estos temas se han abordado en ediciones anteriores de DibujArte.

Figura 2

DIBUJANDO UN SER CORNAMENTADO

El proceso de dibujo en el cuerpo es similar al de cualquier ser con patas animalescas. No hay manera más sencilla de aprender éste tipo de extremidades que copiándolas de manera repetida de caballos, felinos e incluso aves, todos tienen una disposición similar en el esqueleto de sus patas delanteras y traseras, aunque en funciones ocupamos generalmente las traseras. Pero lo que ocupa nuestra atención aquí son los cuernos, así, primero marcamos su posición en el cráneo y luego sacamos de ahí tres líneas que se van torciendo conforme la longitud del cuerno y se van adelgazando conforme se acercan a la punta.

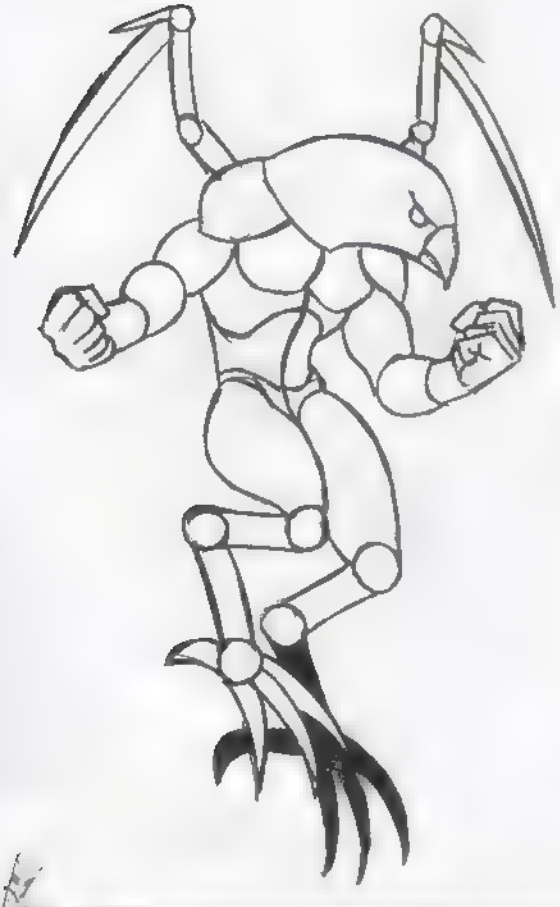
El dibujo de cuernos es muy complejo, si quieres dominar su estructura es necesario mucho tiempo de práctica.

Figura 1

Figura 2

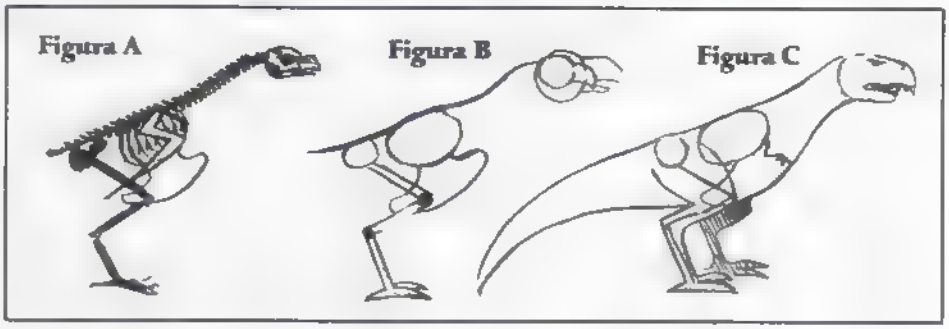
HOMBRE - AVE

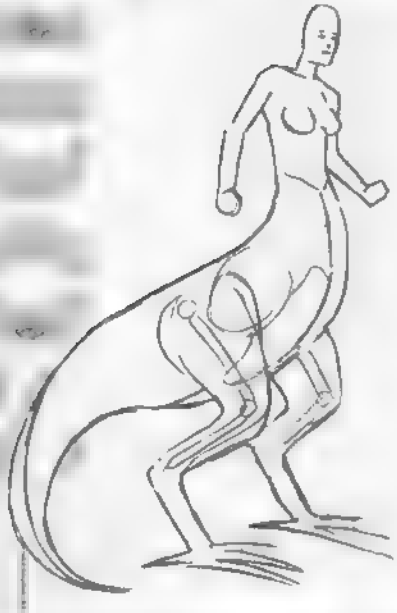
En la Figura 1 tenemos la base del perfil de nuestro hombre-ave, las plantas de los pies son diferentes de nuestros personajes anteriores porque los dedos son muy largos, la parte de las alas dibujada en la Figura 1 son el esqueleto de las alas, en la Figura 2 la parte sombreada de las alas son las plumas. Si quieres comprender mejor las alas de las aves, recuerda que en números anteriores se ha tratado este tema. Pon especial atención en el muñeco simplificado, debes utilizar éste con fluidez para después detallar con músculos y sombras como el del dibujo terminado.



LA MUJER DINOSAURIO

Una teoría muy generalizada en nuestros días es que las aves son descendientes de los dinosaurios, no se sabe con absoluta certeza, pero la similitud en sus osamentas es muy grande, prácticamente iguales. La Figura A es el esqueleto de un ave, en la Figura B eliminamos alas y agrandamos el cráneo y en la Figura C damos volumen.

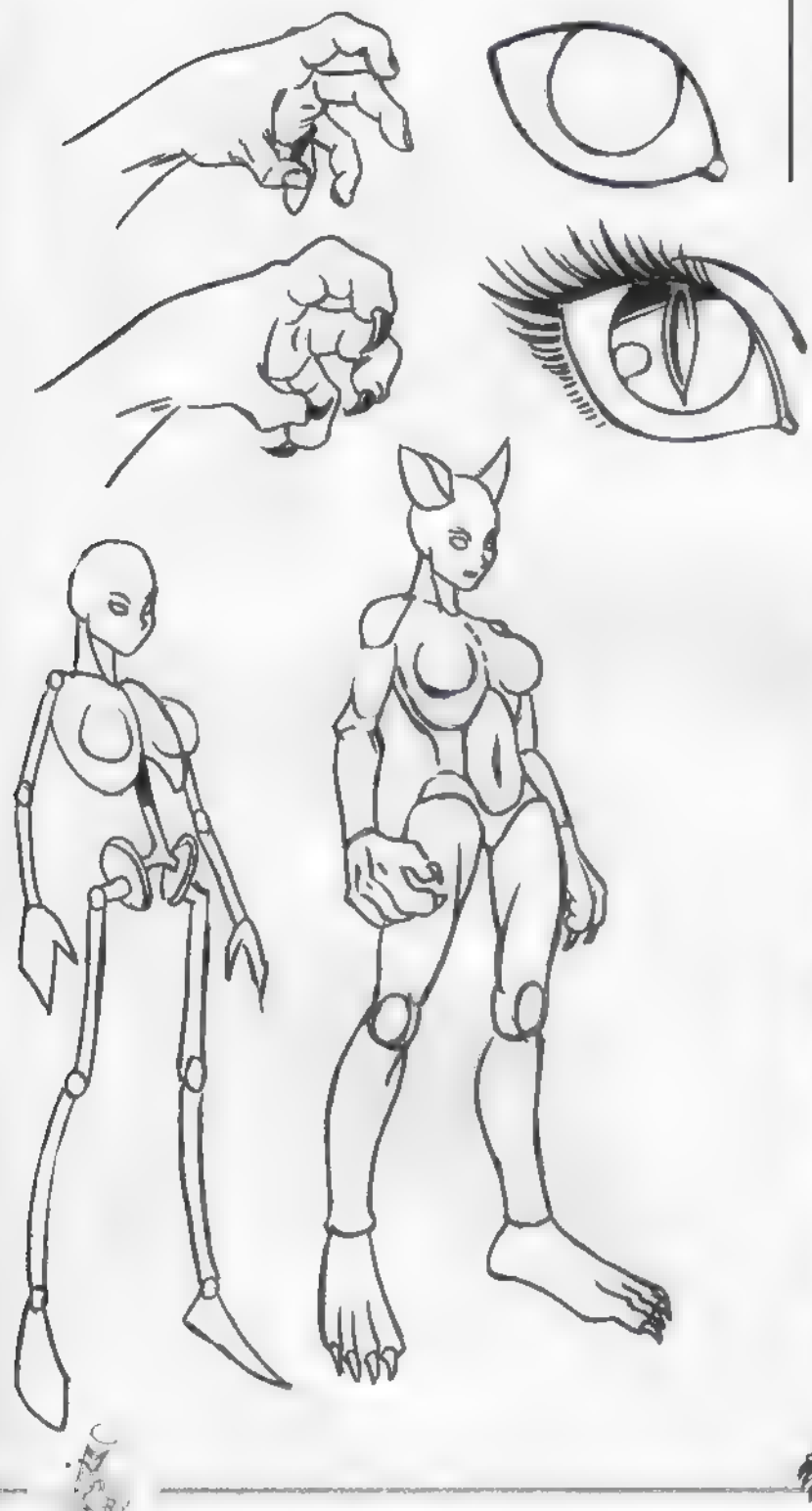




Utiliza tu imaginación, estos seres son fantásticos, no deben ser necesariamente así. Aquí hemos tomado el cuerpo del dinosaurio y hemos agregado el cuerpo de la mujer continuando la columna, así tiene dos cajas torácicas y resulta una combinación bastante llamativa.

MUJER-GATO

Para dibujar correctamente una mujer-gato lo más importante es el uso y dominio de la figura humana. Para hacer lucir como gato a nuestro personaje le dotamos de garras, cambiamos de cinco a cuatro dedos (más gruesos), alargamos y estilizamos las plantas de los pies (también sirve para equilibrar las manos grandes), orejas grandes, cola, ojos grandes con una pupila en forma alargada y una nariz respingona; en vista de que un personaje gatuno precisa de movimientos extremos, incluimos el esquelto simplificado que te puede ayudar a dar movimientos ágiles a tus personajes.



HOMBRE - REPTIL

Lo que más nos hace diferenciar a este personaje es su cabeza; si quieres hacer un personaje reptil no necesariamente tienes que usar este tipo de cabeza, hay muchos otros tipos de reptiles que puedes usar para este fin. Los dedos largos y delgados en manos y pies acompañados de garras, así como una cola, también ayudan a estilizarlo.

COMBINANDO HUMANO Y RANA

Al empezar un nuevo diseño o una nueva idea siempre es necesario documentarse y observar, en este caso una rana. Si analizas sus características descubrirás que la rana tiene poderosas y musculosas patas traseras, especialmente en la primera sección de la pierna, la parte donde la patas se unen al cuerpo es muy estrecha y sus dedos lucen flacos, largos, etc., parecen no tener cuello y sus ojos son saltones.

Figura A

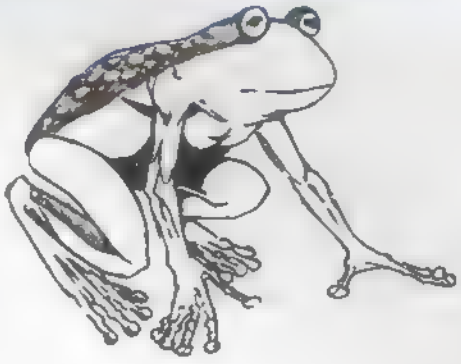
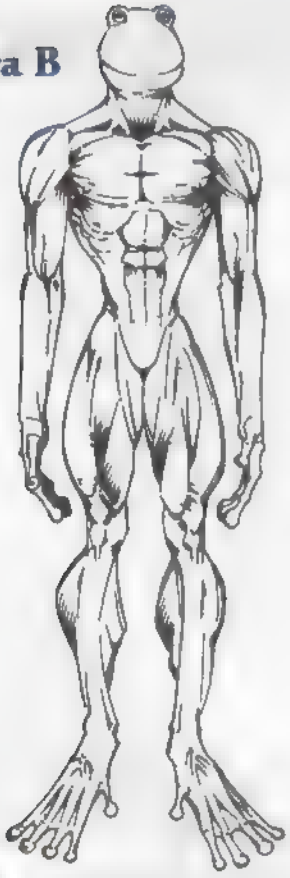


Figura B



En la Figura A tenemos una creación más rana que hombre, sólo agregamos brazos y detalles. En la Figura B tomamos las características antes mencionadas y las inyectamos en la figura humana.

El resultado, un hombre-rana.

SIRENA

Hacer una sirena es similar a hacer una mujer con las piernas juntas, considera entonces que las piernas de una mujer miden casi lo mismo que todo su cuerpo, por lo tanto la cola de una sirena será un poco más larga que las piernas (Figura 1) y también deberá tener más flexibilidad. Para que la sirena tenga un movimiento casual recuerda utilizar como base una línea de movimiento (Figura 2) que de ser necesario puedas curvar para darle cierto ritmo y lograr incluso movimientos más extremos.

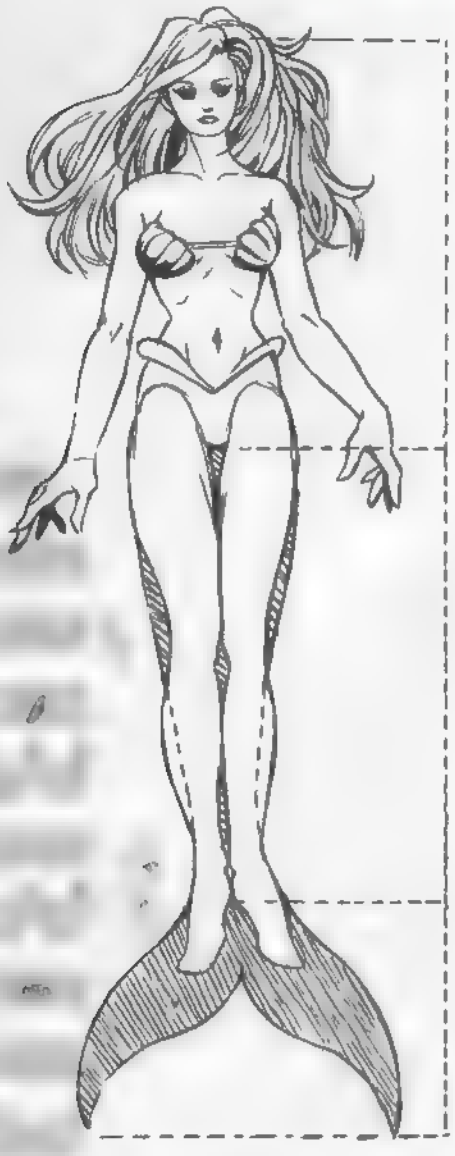
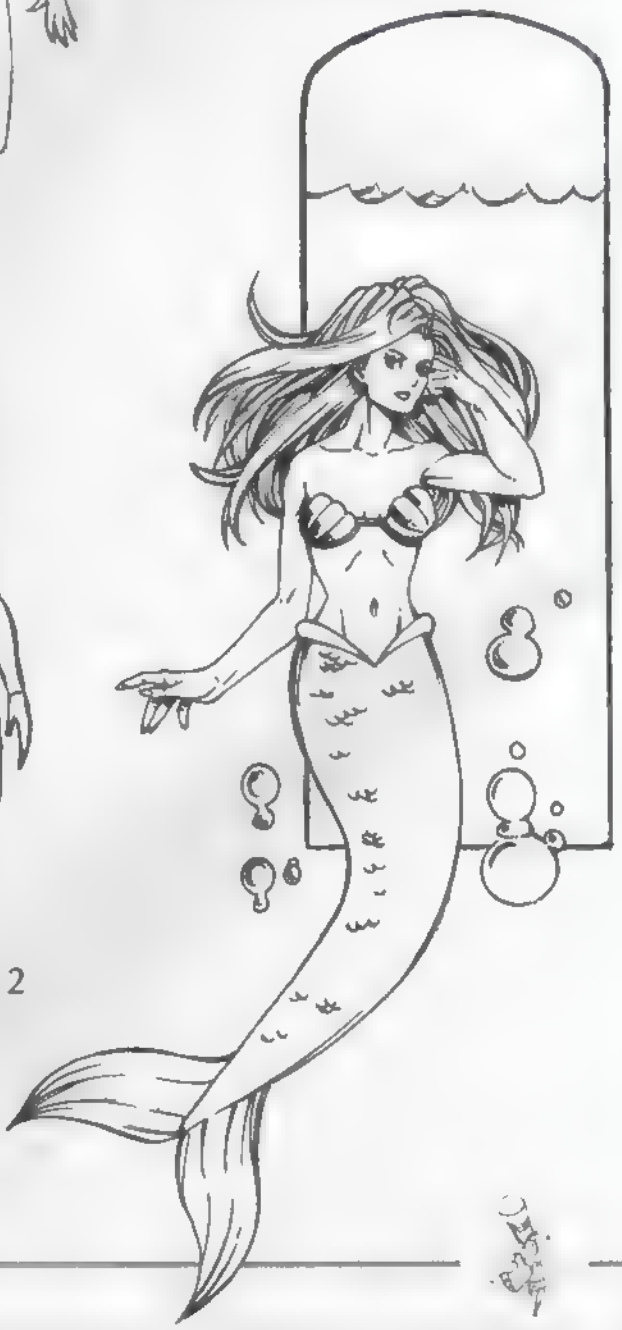


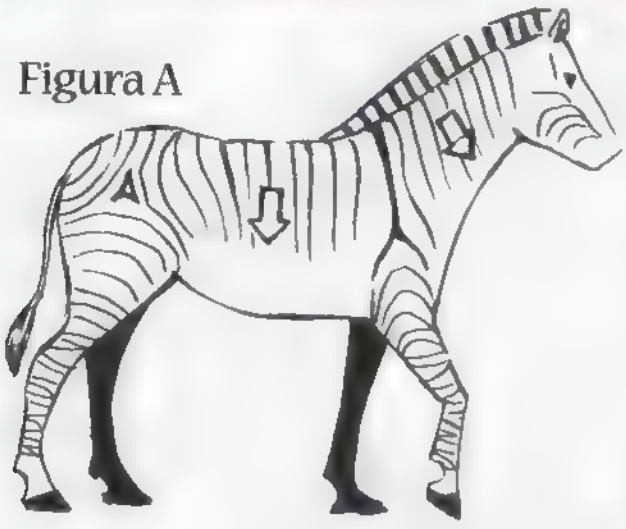
Figura 1

Figura 2



DIBUJANDO UNA MUJER - CEBRA

Figura A



El dibujo en si es parecido al de cualquier ser humano combinado con un caballo, lo que atrae nuestra atención son las rayas del cuerpo de la cebra. Estas rayas siempre se muestran en sentido opuesto a lo largo de la parte en cuestión, esto es, si las rayas están en las patas son horizontales, y si están en el cuerpo deben ser verticales. En las uniones se muestran casos particulares como se aprecia en la Figura A.

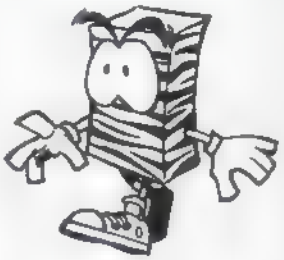
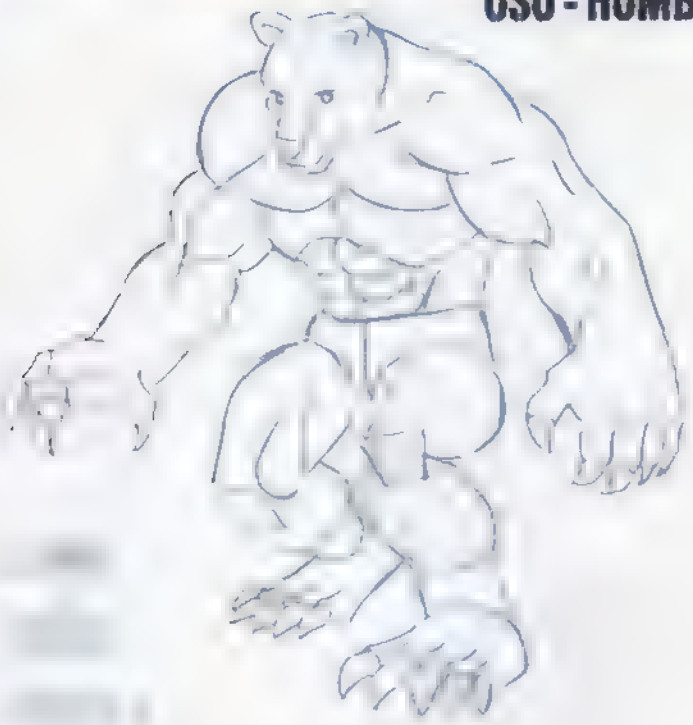


Figura B

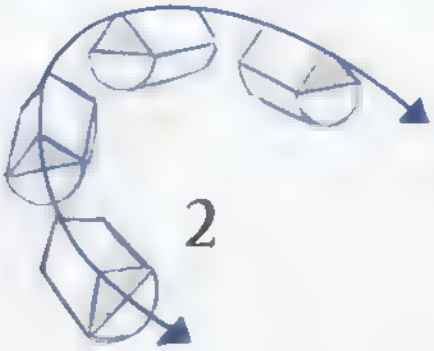
Las rayas de la cebra no son como las del uniforme de un preso, estas presentan gruesos y delgados, algunas terminan en punta, otras se hacen en forma de "Y", se hacen numerosas y delgadas en la parte inferior de las patas, etc. Como se observa en la Figura B, la fusión entre mujer y cebra depende de que quieras, un personaje más animal o más humano, o incluso 50% y 50%.

OSO - HOMBRE

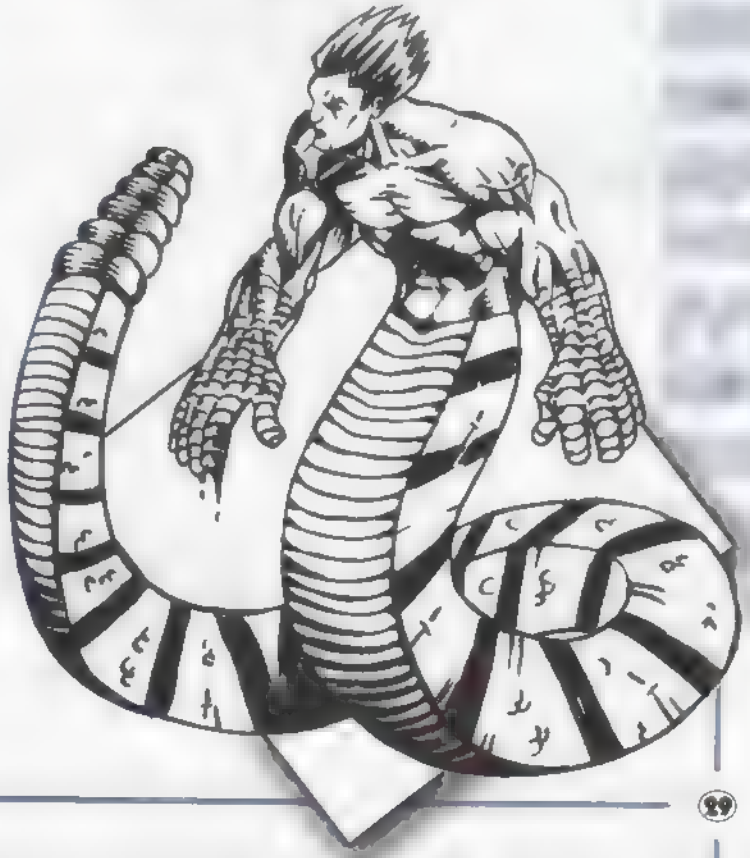


Para que un oso-hombre tenga tal apariencia conviene hacerlo robusto y con unos brazos grandes, esto porque un oso al ponerse de pie da la impresión de tener pies muy pequeños, también debemos hacer los dedos de pies y manos relativamente cortos, pues los osos no se caracterizan por tener dedos largos; por último, para que no parezca tanto un oso normal, dejamos algunas áreas sin pelo. Recuerda hacer una estructura antes de intentar hacer tu personaje terminado, si la estructura te satisface, detállalo.

HOMBRE - SERPIENTE



En la Figura 1 tenemos un corte de serpiente, el triángulo es la parte de arriba y la parte redonda es la de abajo (como su abdomen). En la Figura 2 dibujamos varias veces este corte siguiendo una trayectoria como en el cuerpo de la serpiente. En la Figura 3 hicimos algo parecido, sólo que ahora las figuras están unidas entre si y se encuentran rotando, las figuras que tienen alrededor corresponden a cada tramo del cuerpo de nuestra serpiente. Siguiendo este método le pusimos cola de serpiente a un cuerpo humano y en la punta de la cola un cascabel. Finalmente detallamos.



Este método te puede ser útil para hacer no sólo un tipo de serpiente, sino algunos reptiles o animales con el cuerpo torcido.

Las posibilidades son ilimitadas, no es forzoso combinar un par de seres solamente, puedes unir 3 o más y tomar de cada uno lo que más te guste. Para este ejemplo tomamos un canguro, una ardilla y una mujer. Del canguro nos llaman la atención sus características patas y sus estilizadas orejas, mientras que de la ardilla, como se adivina, tomaremos la cola.

El producto final depende de ti, de tu imaginación, de tu creatividad y por supuesto de tu conocimiento, tanto de la figura humana como de la figura animal. En este caso hemos optado por el camino sencillo, usando como base la figura humana y agregando partes de los animales. Practica el esqueleto animal principalmente y ejercita con creaciones propias. Si tienes tiempo envíalas para que podamos verlas. Hasta la próxima.

SANTO

Por Francisco Espinosa

¿Qué tendrá [illegible] tratados [illegible] de físico corpulento [illegible] promedio [illegible] del héroe o ídolo [illegible] que será lo que tiene El Santo?

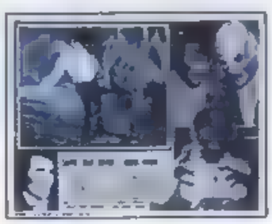
Asunto complicado [illegible] desde la perspectiva de fan y como analista [illegible] Santo [illegible] y protagonista de [illegible] películas y series [illegible] es parte ya de [illegible] de mexicanos a pesar de todas las críticas [illegible] figuras de la cultura [illegible] han permanecido [illegible] la misma fuerza [illegible] y siguen sonando [illegible] mayores como en [illegible] con el [illegible] de luchadores [illegible] siendo pedidos [illegible] Así que [illegible] y ficticias [illegible] tan misterioso asunto [illegible] ir por el mundo diciendo que nuestro [illegible] antonomasia sufre de [illegible] una estatura de Dios griego y que se da [illegible] de costalazos los fines de semana.

[illegible]
esos son los chidos
¡Santo, el enmascarado de plata!

"Guacarrock del Santo"; Botellita de Jerez

"¡LUCHARÁAAAAN DE DOS A TRES CAÍDAS!"

Santo [illegible] de la [illegible] suerte y fortuna a la familia Guzmán Huerta.



Ya mencioné que no era un luchador con dotes sobresalientes ni que pudiese considerarse con mayores aptitudes a sus contemporáneos, incluso entre los gladiadores de su generación hubo varios que le superaban en gracia y habilidades, sin embargo, El Santo (que en la lucha libre siempre tuvo el artículo) estuvo rodeado de una magia especial que, a pesar de varios intentos, no ha podido repetirse en ningún otro personaje; los niños lo admiraban, los adultos le

respetaban y las mujeres bueno podemos decir que también "se admiraban".

Por cierto, a pesar de arriesgar en muchísimas ocasiones su máscara con luchadores de alto renombre y de habilidades a toda prueba... nunca la perdió. Su retiro oficial de la lucha libre profesional fue en 1982, 40 años después de haber usado la máscara plateada por primera vez. Su identidad la reveló él mismo poco antes de fallecer.

"BATMAN Y SUPERMAN, SUPERHÉROES DE HISTORIETA"

"...nunca subieron al ring, le sacatearon al parche. El Santo sí era la neta" seguía cantando [illegible] primeras aventuras que Santo [illegible] se dieron en un medio que [illegible] popular como ahora lo sería la televisión: las historietas.

José G. Cruz, ante la constante aparición de nuevos personajes en las distintas revistas que por aquellos años se publicaban en México, muchos de ellos traídos de Estados Unidos en donde los superhéroes y aventureros ya era cosa cotidiana, decidió crear él mismo a un combatiente contra las fuerzas del mal. Autodidacta, hizo un par de intentos hasta que se le ocurrió [illegible] llevar a un personaje real ya construido y popularizado a la hoja impresa. Así es como surge El Santo como historieta.

Historias delirantes, fotomontajes, collages y siempre la figura heroica de Santo en unas páginas de tonos sepia sin color que completaban [illegible] de la máscara aparecían semana tras semana en los puestos de revistas, dándose un tú a tú con Batman, Superman, el Capitán América y todo aventurero [illegible] al ruedo a Santo. Siempre salía triunfador gracias a millones de lectores que [illegible] devoraban las locas aventuras de un luchador reconocido en [illegible]

Santo libraba la primera batalla fuera de la lucha libre y salía bien librado gracias a un creativo innovador y constante como José G. Cruz.

MONSTRUOS Y MINIFALDAS

¡Ah, las películas del Santo! Las delirantes, ridículas, malhechas, tontas, hipnotizantes, significativas, entretenidas... películas del Santo.

¿Cuánto se ha escrito ya, y se seguirá escribiendo, sobre tan jugoso asunto? Ya se ha dicho que en Europa son consideradas cumbres surrealistas, también que son objeto de culto alrededor del mundo y que hay gente en el viejo continente que paga lo que sea por una máscara original. Que las primeras ediciones decentes de estas cintas se han hecho fuera de nuestras fronteras. Que "Santo contra las mujeres vampiro" duró meses y meses en un cine de París en el año de su lanzamiento. Que El Enmascarado de Plata [illegible] hay una estatua de tamaño real en [illegible] [illegible] que parece sacado de [illegible] Santo [illegible] cinematográfica [illegible]

SANTO SE ANIMA

[illegible]

La primera serie ha terminado [illegible] transmisiones con un éxito rotundo, ya se produce una segunda e incluso una tercera mini-serie que esperan tenga el mismo resultado. Y sí, si se compara esta producción con la calidad promedio de las series transmitidas en el canal de cable pueden verse todas sus carencias y defectos. Sin embargo, si se analiza y se abre un poco el criterio, pueden aceptarse también sus grandes virtudes y sus mejores intenciones. Algo debe tener, ya que, en algún momento de éste año, la serie se estrenará en Cartoon Network de Estados Unidos... e incluso se manejan nombres importantes para la voz de nuestro enmascarado.

¿Santo contra Pókemon? Mi dinero está con el luchador a ojos cerrados.

Mond Hüter

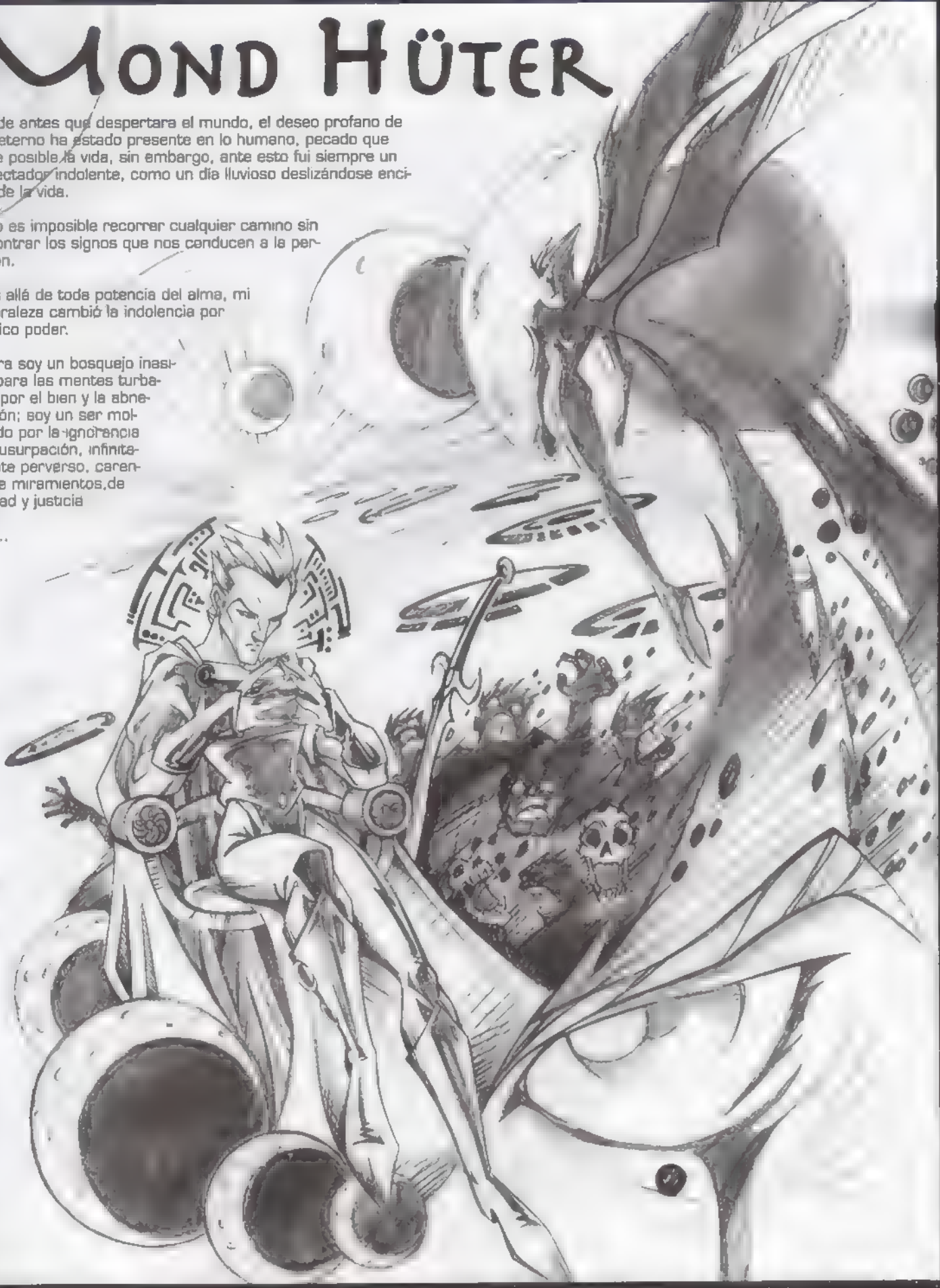
Desde antes que despertara el mundo, el deseo profano de ser eterno ha estado presente en lo humano, pecado que hace posible la vida, sin embargo, ante esto fui siempre un espectador indolente, como un día lluvioso deslizándose encima de la vida.

Pero es imposible recorrer cualquier camino sin encontrar los signos que nos conducen a la perdición.

Más allá de toda potencia del alma, mi naturaleza cambió la indolencia por trágico poder.

Ahora soy un bosquejo inasible para las mentes turbadas por el bien y la abnegación; soy un ser moldeado por la ignorancia y la usurpación, infinitamente perverso, carente de miramientos, de piedad y justicia

Soy...

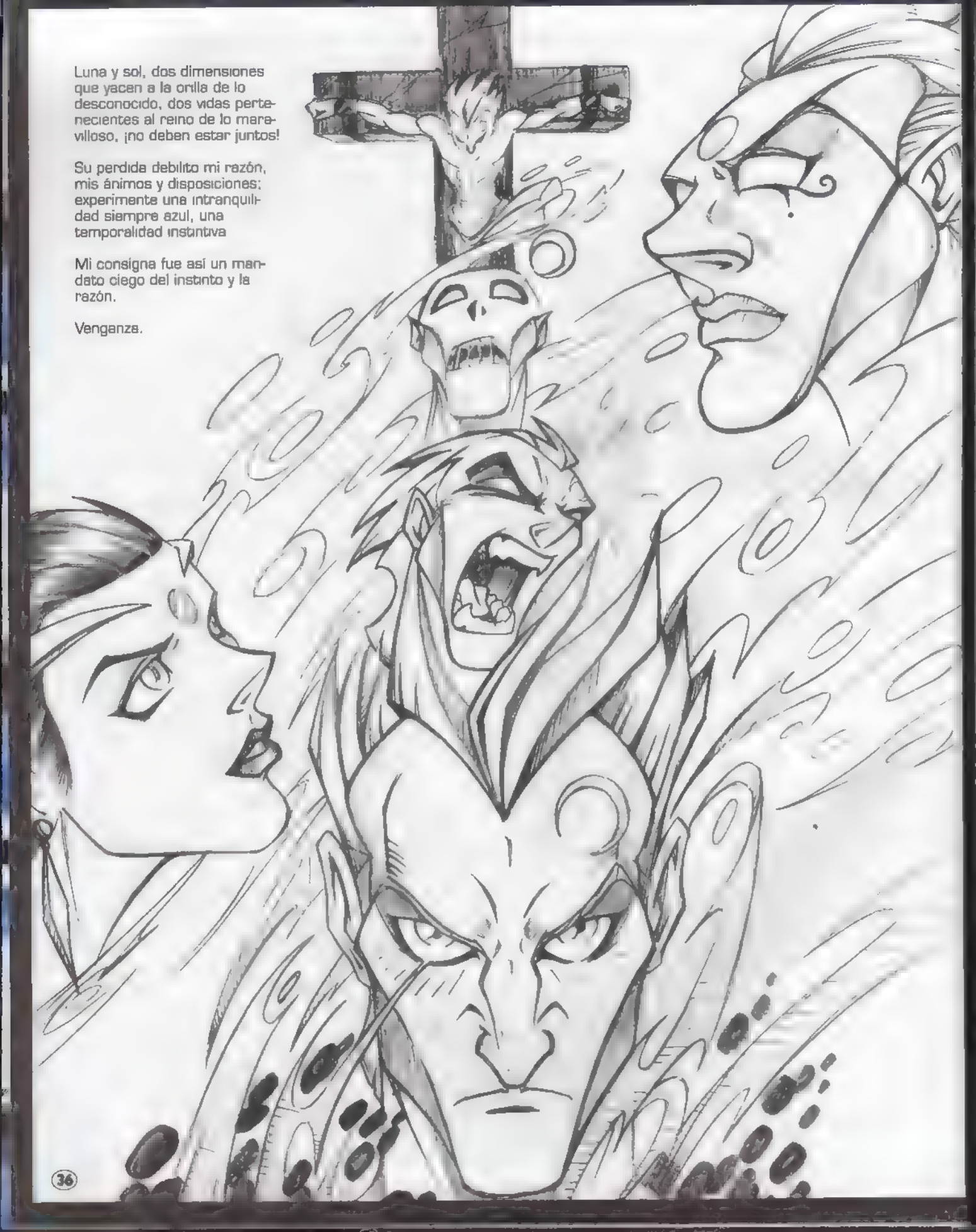


La razón de esta metamorfosis es un juego mordaz, de frágil intelectualismo y deseos extremos, en una de sus figuras principales, una luz de noche que ilumina mi aliento por un instante, la Reina Luna.. y murmurando ciertas palabras a tiempo

De modo que soy miembro de la sociedad ilícita de la noche.

Mía, mía con sólo mirarla, ¡Sus ojos lo dijeron, su piel lo grito, su aliento lo confirmo!

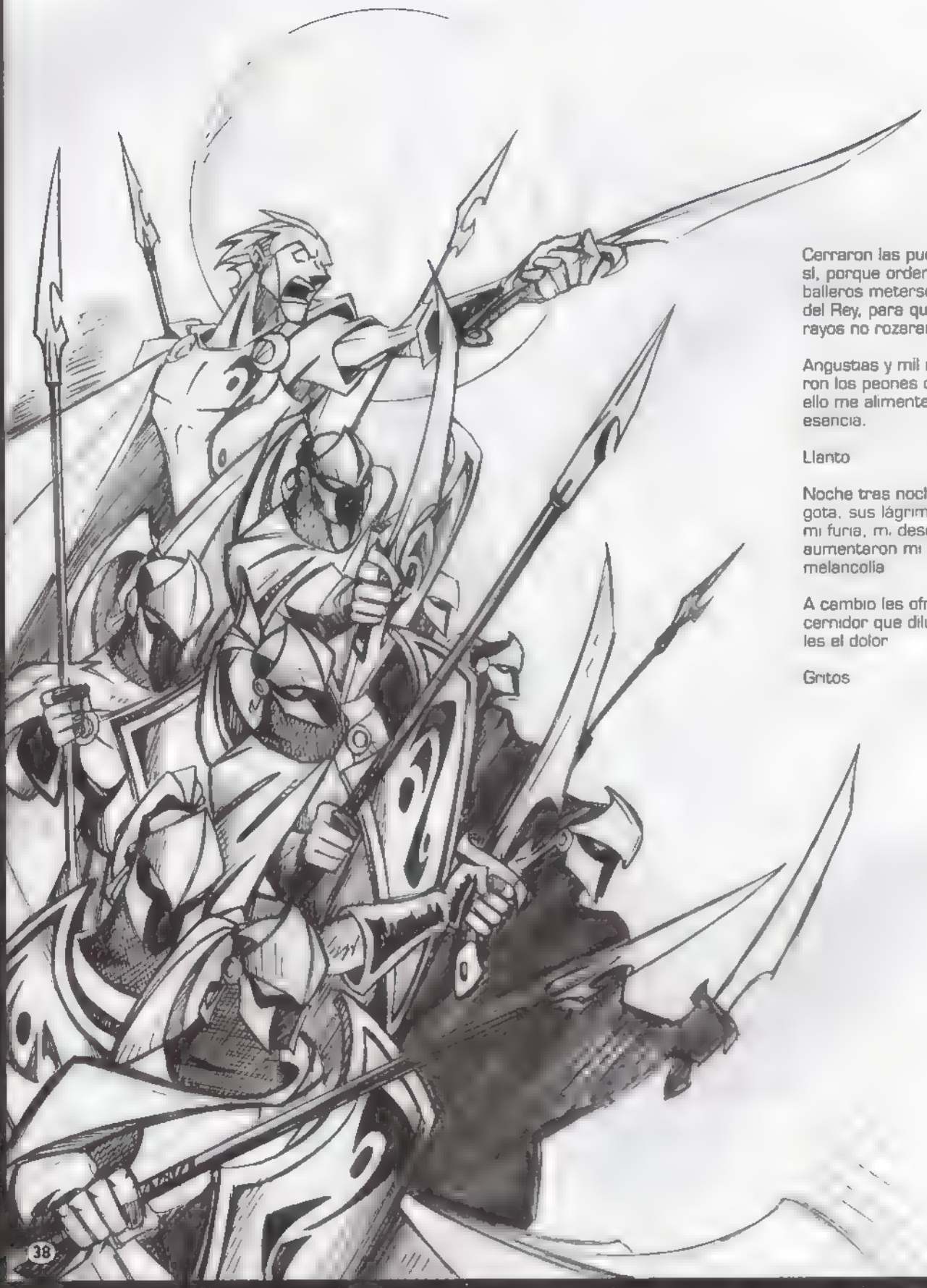
Después de eso... la perdí


Luna y sol, dos dimensiones que yacen a la orilla de lo desconocido, dos vidas pertenecientes al reino de lo maravilloso, ¡no deben estar juntos!
Su perdida debilito mi razón, mis ánimos y disposiciones; experimente una intranquilidad siempre azul, una temporalidad instintiva
Mi consigna fue así un mandato ciego del instinto y la razón.
Venganza.

Vengarme de aquellas manos casi sin vida que ejecutan mandatos del destino, que guiaron mi alma a un vuelo fronterizo, sin fin y esperanza, a una muerte simbólica que rasgo mi cuerpo

Así, mortecinamente rondo el olvidado tablero. Muerto vivo, soñando en mi alta tumba empedrada

Rezo el Rey, rezaron alfiles de plata, rezaron sin cesar por las cosas en el lado oscuro que sonrien y seducen.



Cerraron las puertas tras de sí, porque ordene a mis caballeros meterse en la boca del Rey, para que sus nimios rayos no rozaran la vida.

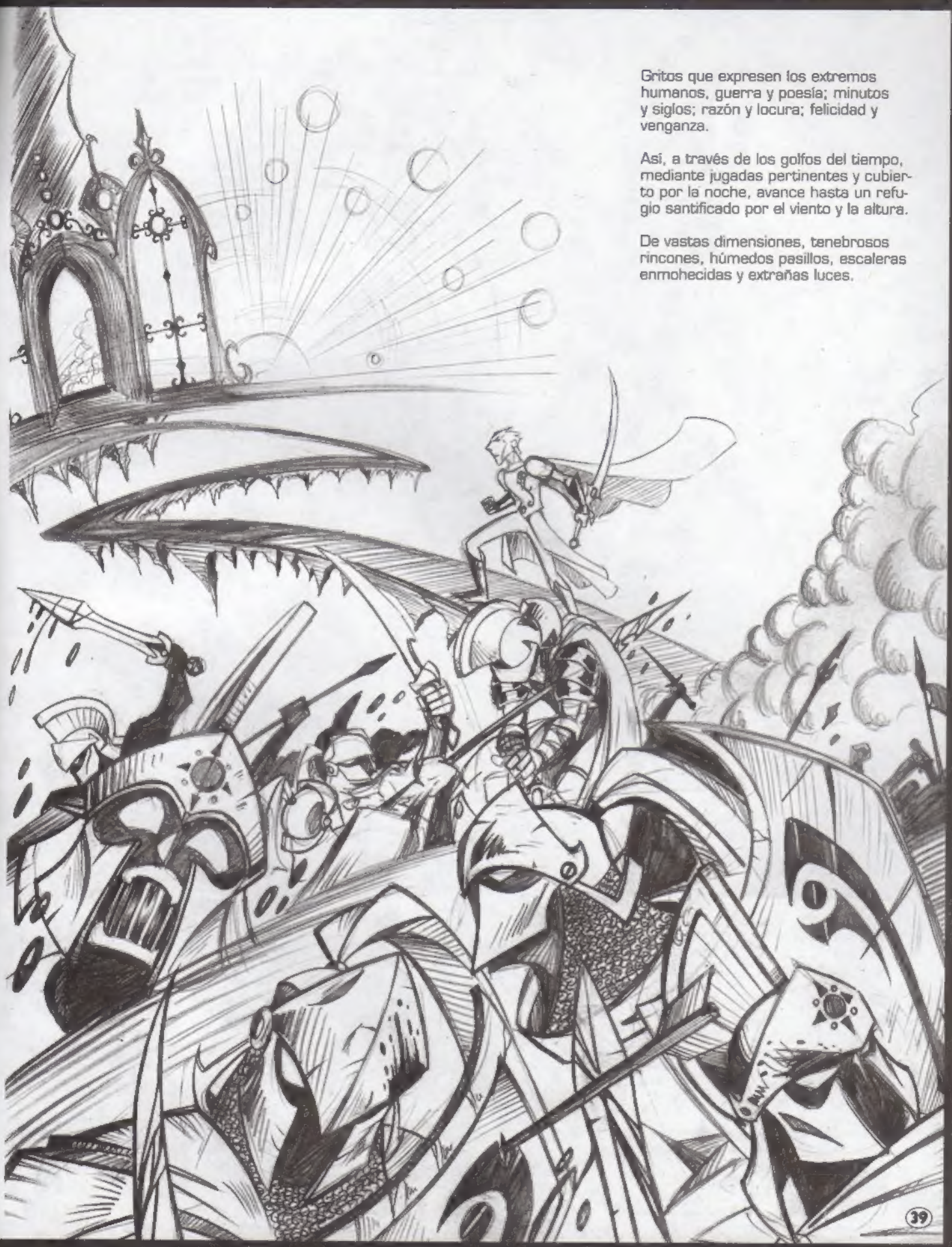
Angustias y mil males sufrieron los peones de arcilla y de ello me alimente, su dolor, su esencia.

Llanto

Noche tras noche, gota a gota, sus lágrimas saciaron mi furia, mi desesperación: aumentaron mi añoranza, mi melancolía

A cambio les ofrecí un fino cernidor que diluye en espirales el dolor

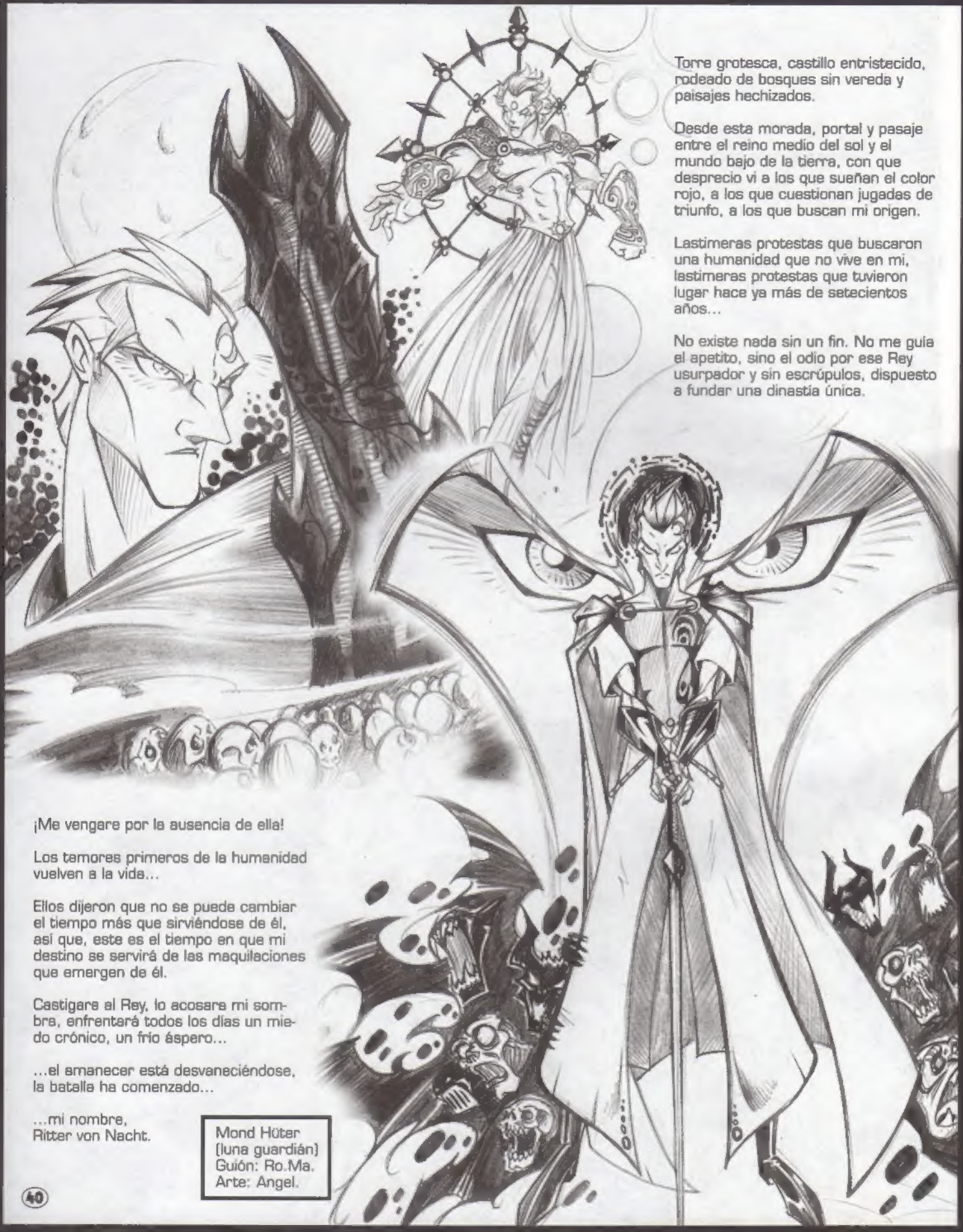
Gritos



Gritos que expresen los extremos humanos, guerra y poesía; minutos y siglos; razón y locura; felicidad y venganza.

Así, a través de los golfos del tiempo, mediante jugadas pertinentes y cubierto por la noche, avance hasta un refugio santificado por el viento y la altura.

De vastas dimensiones, tenebrosos rincones, húmedos pasillos, escaleras enmohecidas y extrañas luces.



Torre grotesca, castillo entristecido, rodeado de bosques sin vereda y paisajes hechizados.

Desde esta morada, portal y pasaje entre el reino medio del sol y el mundo bajo de la tierra, con que desprecio vi a los que sueñan el color rojo, a los que cuestionan jugadas de triunfo, a los que buscan mi origen.

Lastimeras protestas que buscaron una humanidad que no vive en mi, lastimeras protestas que tuvieron lugar hace ya más de setecientos años...

No existe nada sin un fin. No me guía el apetito, sino el odio por ese Rey usurpador y sin escrúpulos, dispuesto a fundar una dinastía única.

¡Me vengare por la ausencia de ella!

Los temores primeros de la humanidad vuelven a la vida...

Ellos dijeron que no se puede cambiar el tiempo más que sirviéndose de él, así que, este es el tiempo en que mi destino se servirá de las maquilaciones que emergen de él.

Castigare al Rey, lo acosara mi sombra, enfrentará todos los días un miedo crónico, un frío áspero...

...el amanecer está desvaneciéndose, la batalla ha comenzado...

...mi nombre,
Ritter von Nacht.

Mond Hüter
(luna guardián)
Guión: Ro.Ma.
Arte: Angel.

SI TE GUSTA DIBUJAR, VEN A LA

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde podrás aprender a realizar tus propios Personajes y a darle forma a tus Ideas por medio del Dibujo de ...

CÓMICS
HISTORIETA
PUBLICITARIO Y
EDICIÓN POR COMPUTADORA

ÚNICA ESCUELA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA SEP, CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO
Visítanos en Colón No. 1 Desp. 26,
Col. Centro (atrás del Metro Hidalgo)
entre el Cinemex Real y la Alameda Central
5512-63-89 y 5512-06-23

PLANTEL ECATEPEC
Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17
(entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo),
San Cristóbal Centro
5770-98-94

Y AHORA TAMBIÉN EN C. IZCALLI
Jesús Vinchez s/n, Edificio Abba Desp. 3,
junto a Plaza Octagón, Centro urbano de Cuautitlán Izcalli
5873-08-83

PRÓXIMAMENTE TE OFRECEREMOS CLASES POR INTERNET,
INSCRIBETE GRATIS EN NUESTRA PÁGINA: www.esprodibujo.com.mx

Ahora todos quieren formar parte del festival MANGA

ENTRADA GENERAL $30.00

COMIC MANÍA 2005

COMICS

DISFRACES

CONCURSOS

Aprende a dibujar en los talleres. ¡Inscribete, cupo limitado!

Preventa de boletos al
13-23-0-100
o visitanos en
www.comicmania.com.mx

PREMIOS

CONCURSO DE DISFRACES/ PERFORMANCE

PRESENTANDO ESTE ANUNCIO
50%
de descuento

ExPO ReFORMA
Morelos 67 Col. Juárez (entre Bucareli y Reforma)
cerca del Metro Juárez y Metro Hidalgo

VIERNES 18, RECIBE UNA PLUMA GRATIS
3000 unidades disponibles hasta agotar existencias

* Disfrazados, *Tercera Edad y *Niños entran GRATIS

HORARIO de 10 a.m. a 7 p.m.